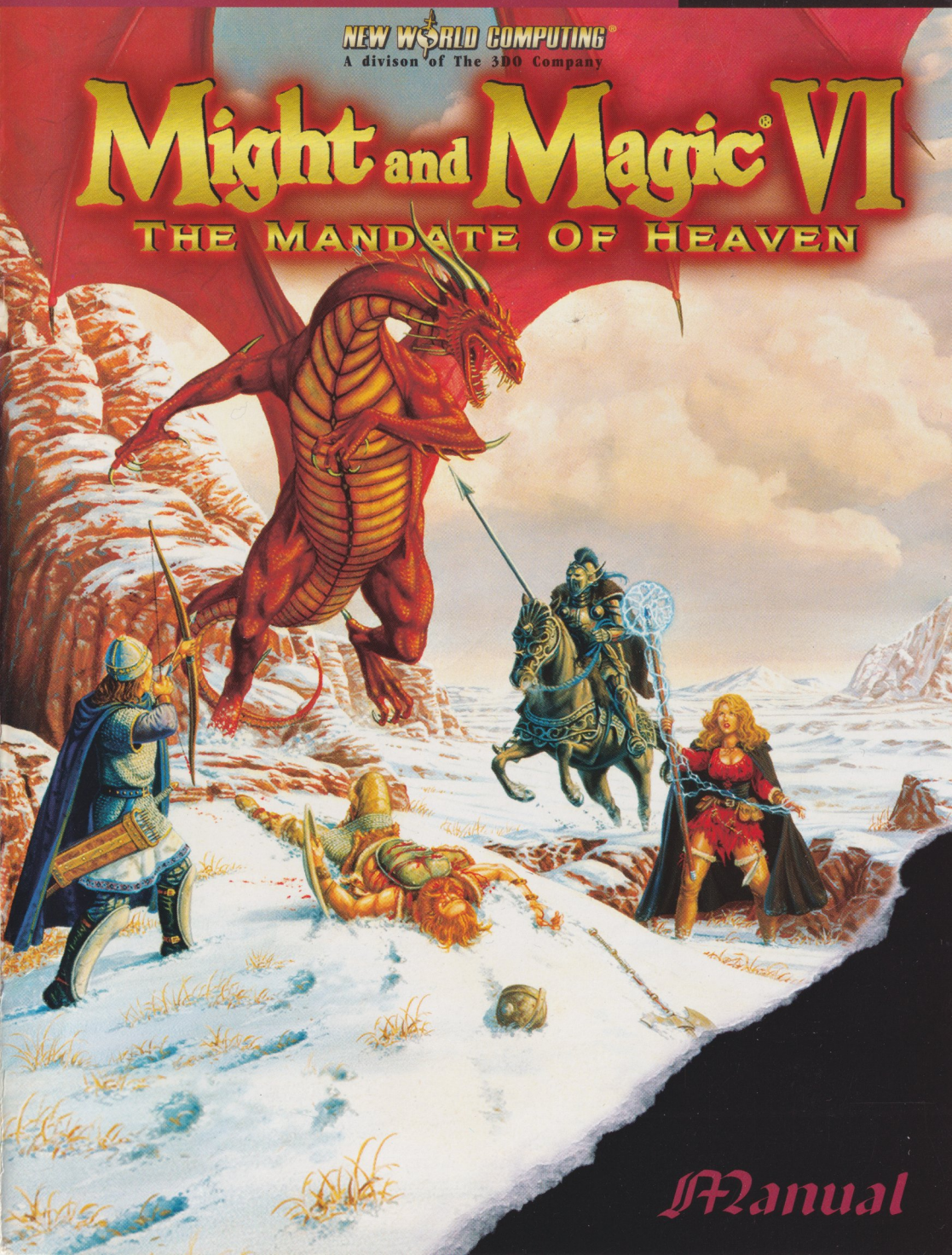
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NEW WORLD COMPUTING®
A divison of The 3DO Company

Might and Magic® VI

The Mandate of Heaven



Manual

Inhaltsverzeichnis

Schnellstart ***4***
Klavis Verge ***6***
Einführung in die Steuerung ***22***
Tastatursteuerung ***23***
Maussteuerung ***25***
Erstellen eines Charakters ***27***
Einführung in die Spielfenster ***39***
Charakterbildschirm ***41***
Inventoryschirm ***41***
Erforschen von Enroth ***43***
Kampf und Erholung ***50***
Erfahrung ***56***
Zaubersprüche ***60***
Lösungshilfe für die Erste Suche ***88***
Technische Support-Magie ***95***
Anhang & Credits ***96***

© 1998: The 3DO Company. All rights reserved.

Die Software und das dazugehörige Handbuch für dieses 3DO-Produkt sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Ubi Soft Entertainment GmbH oder der The 3DO Company nicht fotokopiert, gescannt, reproduziert, kopiert oder auf ein greifbares oder elektronisches Medium oder in eine maschinenlesbare Form übertragen werden oder öffentlich vorgeführt oder vorgezeigt werden, sei es ganz oder teilweise. Der Eigentümer dieses Produkts ist berechtigt, die Software und das Handbuch dieses Produkts für seine eigenen Zwecke zu benutzen, er ist aber nicht befugt, Reproduktionen der Software und/oder des Handbuchs zu verkaufen oder anderweitig an Dritte zu übertragen, noch das Produkt an andere zu vermieten oder zu verleasen, ohne die vorherige schriftliche Erlaubnis der Ubi Soft Entertainment GmbH oder der The 3DO Company eingeholt zu haben.

Windows 95 und DirectX sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Smacker Video Technology von RAD Game Tools, Inc. © 1994-1998.

Schnellstart

Minimalsystem

- Windows 95/NT
- Pentium 90 (166 empfohlen)
- 16 MB RAM (32 MB empfohlen)
- 4fach CD-ROM
- 200 MB freier Festplattenspeicher
- 1 MB DirectX-kompatible Grafikkarte
- DirectX-kompatible Soundkarte

Allgemeines

- In der Verpackung von Might and Magic VI findest Du zwei CDs: CD Nr. 1 ist die Installationsdisk, die nur für den Installationsvorgang benötigt wird. CD Nr. 2 ist die eigentliche Spieldisk, die immer dann benötigt wird, wenn Du Might and Magic VI spielen willst.

- Dieses Handbuch soll Dir Hintergrundinformationen liefern, deren Schwerpunkt darauf liegt, die Handlung des Spiels und seine Atmosphäre näher zu bringen. Es weicht in seinem Stil ein wenig von den herkömmlichen Handbüchern ab, die Du von anderen Spielen kennst, da Du hier nicht mit endlosen Zahlenkolonnen und nüchternen Anweisungen bombardiert wirst. Der Grund dafür ist, daß das Spiel selbst so entworfen wurde, daß alle Informationen über die immense Vielzahl an Spielcharakteren, Objekten, Fähigkeiten usw. ganz einfach und sofort mit einem Maus-Rechtsklick online abrufbar sind.

Installation

1. Lege die Might and Magic VI - CD Nr. 1 in das CD-ROM Laufwerk ein. Das Autorun-Programm wird automatisch erscheinen. Klicke auf „Installieren“, um in den Setup-Bildschirm zu gelangen. Sollte der Autorun-Bildschirm nicht erscheinen, klicke im Startmenü auf „Ausführen“, gib

„D:\AUTORUN\AUTORUN.EXE“ ein und drücke die Eingabetaste. D: steht für Dein CD-ROM Laufwerk.

2. Folge den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm. Du kannst jederzeit auf „Abbrechen“ klicken, um das Programm zu beenden oder auf „Zurück“, um zum vorherigen Schritt zurückzukehren.

3. Das Programm wird standardmäßig im Pfad C:\PROGRAMME\MIGHT AND MAGIC VI installiert. Klicke auf „Weiter“, um mit der Installation fortzufahren oder gib einen neuen Pfad ein.

4. Nach erfolgreicher Installation wirst Du aufgefordert, CD Nr.2 in das CD-ROM-Laufwerk einzulegen. Du bist jetzt bereit, Might and Magic VI zu spielen.

Spielstart

Wenn Du das Spiel starten willst, lege die Might and Magic VI - CD Nr. 2 in das CD-ROM Laufwerk ein. Das Autorun-Programm wird automatisch erscheinen. Klicke auf „Spiel“. Sollte der Autorun-Bildschirm nicht erscheinen, klicke im Startmenü auf „Ausführen“, gib "D:\AUTORUN\AUTORUN.EXE" ein und drücke die Eingabetaste. D: steht für Dein CD-ROM Laufwerk.

Bei bereits eingelegter CD Nr. 2 gehst Du in das Start-Menü und wählst „Programme“, „Might and Magic VI“, „Might and Magic VI – The Mandate Of Heaven“.

Klavis Verge:
Das Entmutigen eines Unwürdigen

Du genießt Deine Welt, oder etwa nicht? Es ist bestimmt angenehm für Dich, wenn Du sicher weißt, wo Du bist, was Du tust und wen Du kennst. Ich könnte mir vorstellen, daß fast jeder um Dich herum genauso denkt.

Und dabei seid Ihr wie eine Herde Schafe! Langsam und dumm, und kommt erst das Messer von hinten, um Eure Kehle durchzuschneiden, ist „Baa!“ schreien das einzige, für das Ihr noch Zeit habt!

Oder bist Du vielleicht anders? Vielleicht hast Du die innere Stärke, über die sichere Illusion hinauszuschauen. Oder vielleicht bist Du nur ein Narr, der da hineinplatzt, wo sich heidnische Gottheiten hüten, herumzutollen. Sei es, wie es ist, wir brauchen Deine Fähigkeiten - Dein Herz.

Ich bin der Urmagier Klavis Verge Du hast zweifellos von mir gehört! Was? Wie bitte? Nun, das macht nichts - es gibt viele Wahrheiten des Universums, von denen Du keine Ahnung hast! Ich bin hier, um Dich zu erziehen. Um Dir die Augen zu öffnen...

Akzeptiere es: Deine Welt gehört nicht Dir. Es gibt ein Fenster zur Realität von Macht und Magie: Enroth. Vielleicht eine neue Welt für Dich, aber ein Land langer Tradition, das jetzt einer schlimmen Gefahr ausgesetzt ist. Wenn es unter dem Horror zusammenbricht, der es nun zu überrollen droht, wird Deine Welt gewiß zerstört und bis auf die Grundfesten zerschmettert werden. Das Überleben beider Welten - Deiner eigenen und Enroths - hängt von Deinem Handeln ab.
Es besteht aber trotzdem kein Zwang.

Die Werkzeuge befinden sich vor Dir. Du gibst Ihnen seltsame Namen: „Computer“ und „Tastatur“. Sie unterscheiden sich nicht von den Kristallen und Runen, mit denen ich seit Jahrhunderten arbeite. Benutze sie und Du kannst meine Art der Magie ausüben, wenn Du durch das Fenster greifst, um eine Gruppe Abenteurer zu formieren und zum Sieg zu führen! Es gibt keinen Grund, es nicht zu tun. Außer der Furcht.

Entscheide über Dein weiteres Handeln. Wird es die Feigheit sein? Ganz unten in der Schafherde ist noch ein Platz für Dich frei.

Oder wird es der Mut sein...

König Roland wird vermißt

Die Panik! Sie nagt an allem, an jedem, überall. Einige sagen, der Jüngste Tag werde kommen, so wie es aus den Sternen prophezeit wurde. Es gibt keinen Mangel an Männern und Frauen, die das für bare Münze nehmen und sich unter dem Nachthimmel zusammenkauern.

Noch beunruhigender aber sind diejenigen fehlgeleiteten Subjekte, die diese dämonischen Sterne anstarren und sich daran orientieren. Ein Kult hat sich gebildet. Es ist der Tempel von Baa, der eine Vorliebe für Angst und Ungewißheit hat und er hungert nach dem Ende der Welt. Sein schreckliches Verlangen läßt ihn die Saat des Unglücks über das ganze Land verstreuen.

Der Terror dieses Endzeitkultes fällt auf fruchtbaren Boden. König Roland wird vermißt, Prinz Nicolai ist zu jung, um das Reich zu führen und Königin Catherine ist in Erathia, um dem Begräbnis ihres Vaters beizuwohnen. Ein Rat von Edelmännern hält das Schau-

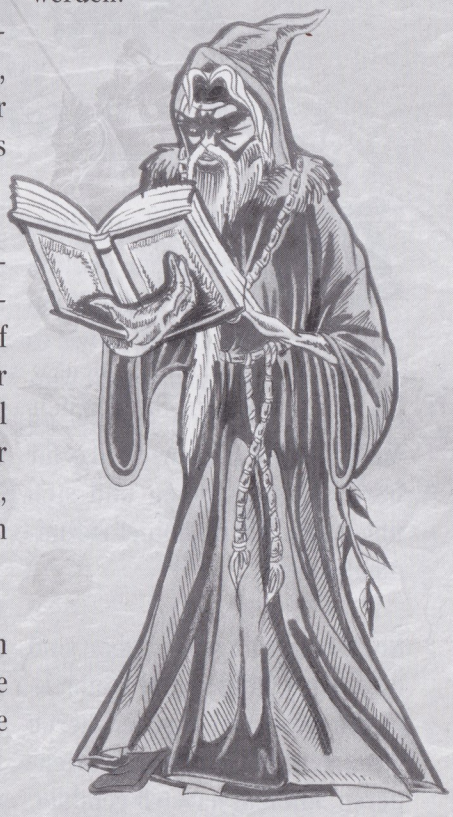
spiel aufrecht, aber es ist nichts Edles an diesen gehässigen Streitereien zwischen den hohen Herren und ihren Lakaien. Während sie sich zu ihrem eigenen Vorteil gegenseitig auflauern, wird der Tempel von Baa immer bedrohlicher. Ich fürchte, daß sich die Edelmänner daran machen, die Herrschaft König Rolands durch die einer Dämonengottheit zu ersetzen.

Schlimmer noch, ich bin versucht, an das Gerücht zu glauben, daß eines der Ratsmitglieder selbst Hohepriester des Tempels von Baa sein könnte.

Du wirst eine Menge Gelegenheiten haben, dieses selbst festzustellen - denn der Rat wird auf Deiner Reise durch Enroth sehr wichtig sein. Er hat die Schlüssel zum mächtigen Orakel, und er wird Dich nur dann hineinlassen, wenn Du seinen eigennützigen Zwecken dienen kannst.

Die Ratsmitglieder werden den Abenteurern in Deiner Gruppe Aufgaben stellen, Aufträge, die Dich davon abhalten könnten, das Übel aufzudecken, das dem Land zu schaffen macht.

Wenn Du versagst, sterben unsere Welten. Vergiß das nie. Aber wenn Du Erfolg hast, werden die Abenteurer, die Du führst, an Erfahrung und Fähigkeiten gewinnen. Und sie werden vielleicht diejenigen sein, die das Mandat des Himmels wiederherstellen werden.



Das Mandat des Himmels

Was hat es mit diesem Mandat genau auf sich? Wenn Du das fragen mußt, wirst Du es vielleicht nie verstehen können.

Manche nennen es die moralische Ordnung des Universums, das Gegenteil des kalten Terrors, der sich in diesen abscheulichen Sternen dort vermehrt. Das zu tun, was richtig ist, anstelle dessen, was nur Dein eigener Vorteil ist. Hört sich einfach an, oder nicht?

Und dennoch, warum wenden so viele Herrscher in Situationen Gewalt an, in denen wahre Führungskraft zählt? Wenn ein König die moralische Ordnung annimmt und ihr folgt, dann ist er es wert, ein Herrscher zu sein. Wenn nicht, dann ist es nicht sein Geschäft - und sein Recht - auf dem Thron zu sitzen. Denn dann hat er das Mandat des Himmels verloren.

Der Tempel von Baa plant die Zerstörung des Paktes zwischen den Göttern und den weltlichen Herrschern. Unter Einsatz von böser Magie und namenloser Schrecken startet der Tempel eine Verschwörung. Die Menschen sollen überzeugt werden, daß König Roland Ironfist das Mandat des Himmels verloren hat. Die Anhänger des Tempels tuscheln, daß Rebellion der einzige Weg ist, die Gunst der Götter zurückzuerlangen. Und eine Rebellion würde natürlich den „netten" Endzeit-Nachbarn zur Macht verhelfen.

Das Orakel versteht dies besser als sonst jemand. Seit Jahrhunderten kommt es ihm zu, das göttliche Mandat zu überbringen. Finde das Orakel, und vielleicht wird es Dir helfen, die Ordnung zu erhalten, und den angerichteten Schaden zu beheben.
Versage, und Du solltest das Chaos lieben lernen ...

28. Juli 1152

Meine geliebte Catherine,

es ist meine aufrichtige Hoffnung, daß dieser Brief die Ängste verjagt, die Du wegen meiner Sicherheit und der meiner Männer zum Ausdruck brachtest. Du mußt verstehen, daß diese Reise nicht zu vermeiden war. Sowohl die Kilburn-Untersuchung als auch das Treffen in Blackshire verlangen nach meiner Anwesenheit, und ich habe den Nordwesten seit langem nicht mehr besucht. Es beunruhigt mich, daß Du Dich während meiner Abwesenheit um mein Wohlergehen sorgst, auch wenn sie nur kurz sein wird. Bitte, Liebste, akzeptiere mein Versprechen, daß ich im September zurück sein werde, wenn nichts dazwischenkommt.

Was könnte denn eigentlich schiefgehen? Ich habe fünfhundert bewaffnete Männer in meiner Expedition, alle Veteranen des Archibald-Feldzuges. Ich bin ein beliebter König, der in Länder reist, die unumstritten ihm gehören, und wir haben keine Neuigkeiten von Aufständen oder Unruhen gehört. Viele Leute strömen zusammen, um uns durch ihre Dörfer und Ortschaften ziehen zu sehen, begierig, einen bewundernden Blick ihres Königs und seiner Männer zu erhaschen.

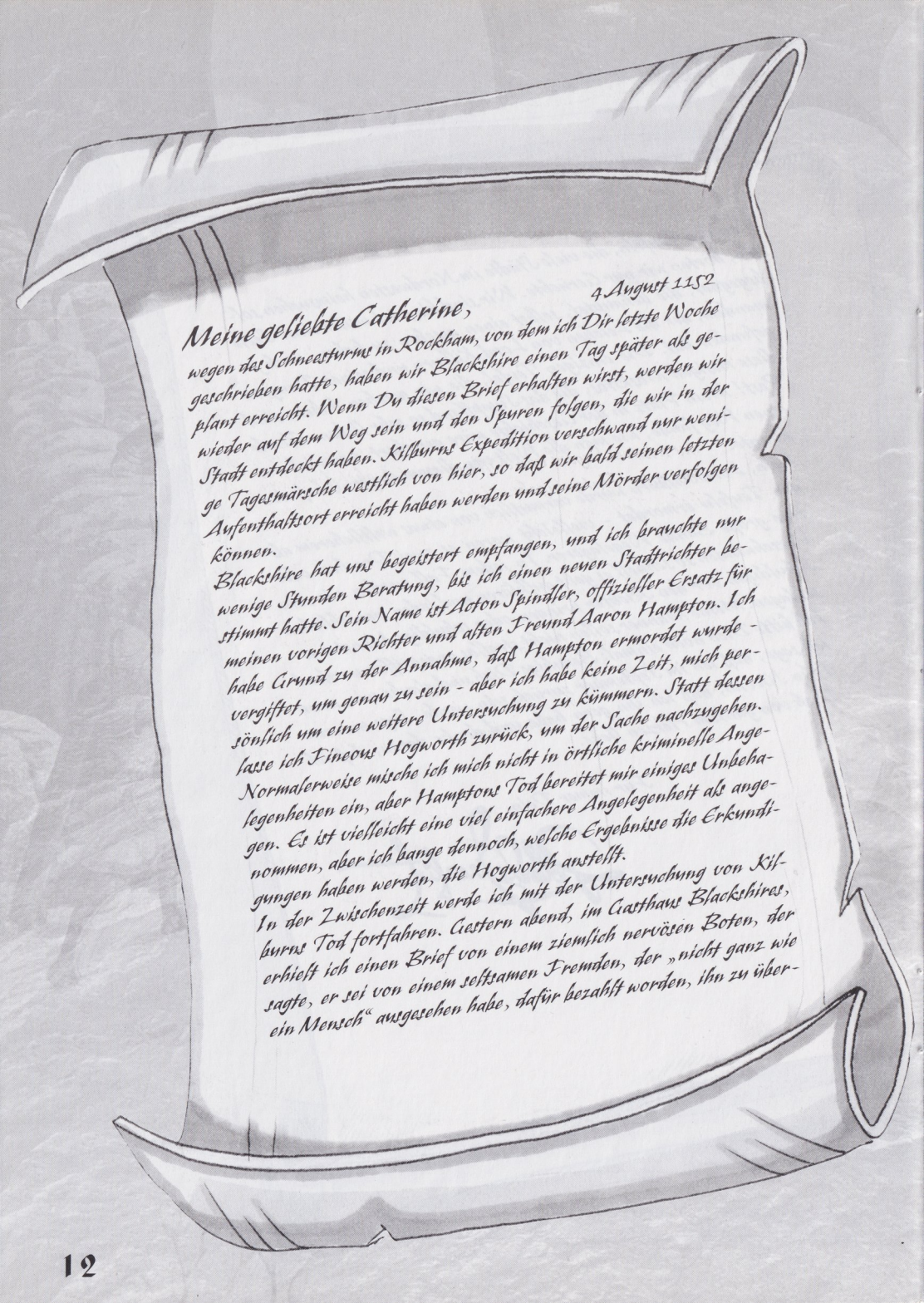
Nichts steht uns im Wege, und keine Gefahren bedrohen uns. Selbst Monster sind selten gesehen worden. Wir haben nur eine Handvoll Goblins und Oger gesehen und nicht einmal einen Drachen. Das einzige Problem, das wir hatten, war ein ungewöhnlicher Schneesturm, in den wir gerieten, als wir das Dorf Rockham erreichten. Selbst dieser hatte - so ungewöhnlich er war - nur geringe Konsequenzen, da uns die Dorfbewohner für die Nacht in ihren Häusern und Scheunen aufnahmen.

Von den Teufeln, die viele Städte im Nordwesten heimsuchen sollen, hörten wir nur Gerüchte. Wir sind bis jetzt weder einer Seele begegnet, die behauptet, selbst einen gesehen zu haben, noch jemandem, der die Leichen von Lord Kilburn und seinen Rangern gefunden hat. Die einzigen Teufel, die wir gesehen haben, sind diese riesigen Moskitos, die das Sumpfland so sehr lieben. Elende Pest! Mein Platz in der Geschichte wäre gesichert, wenn ich nur einen Weg fände, wie man die Welt von diesem Ärgernis befreien könnte.

Nein, Lord Kilburn wurde vermutlich von etwas weitaus gefährlicherem als den Teufeln ermordet - vielleicht waren es zwei Drachen oder eine große Bande Wegelagerer. In jedem Fall werden wir sein Verschwinden so schnell es geht aufklären und jeden menschlichen Schuldigen vor den Richter bringen oder schuldige Monster erschlagen. Meine Männer sollen nicht straflos angegriffen werden! Ich bitte Dich noch einmal: Beruhige Dich und glaube mir, wenn ich sage, daß ich im September zurück sein werde. Sage unserem Sohn Nicolai, daß ich ihn gern habe und denke daran, daß ich Dich von ganzem Herzen liebe.

Für immer Dein,

Roland Ironfist



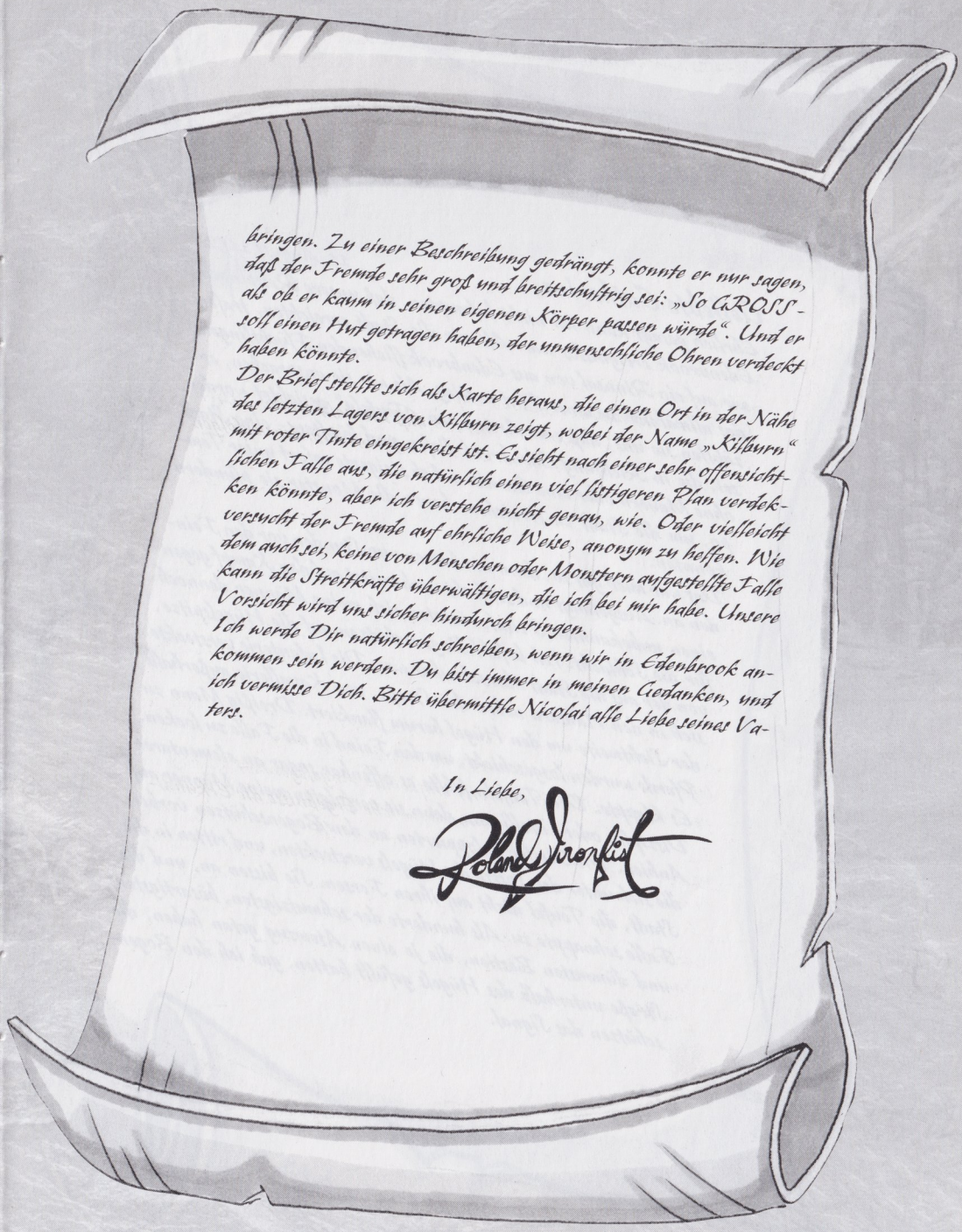
4 August 1152

Meine geliebte Catherine,

wegen des Schneesturms in Rockham, von dem ich Dir letzte Woche geschrieben hatte, haben wir Blackshire einen Tag später als geplant erreicht. Wenn Du diesen Brief erhalten wirst, werden wir wieder auf dem Weg sein und den Spuren folgen, die wir in der Stadt entdeckt haben. Kilburns Expedition verschwand nur wenige Tagesmärsche westlich von hier, so daß wir bald seinen letzten Aufenthaltsort erreicht haben werden und seine Mörder verfolgen können.

Blackshire hat uns begeistert empfangen, und ich brauchte nur wenige Stunden Beratung, bis ich einen neuen Stadtrichter bestimmt hatte. Sein Name ist Acton Spindler, offizieller Ersatz für meinen vorigen Richter und alten Freund Aaron Hampton. Ich habe Grund zu der Annahme, daß Hampton ermordet wurde - vergiftet, um genau zu sein - aber ich habe keine Zeit, mich persönlich um eine weitere Untersuchung zu kümmern. Statt dessen lasse ich Fineous Hogworth zurück, um der Sache nachzugehen. Normalerweise mische ich mich nicht in örtliche kriminelle Angelegenheiten ein, aber Hamptons Tod bereitet mir einiges Unbehagen. Es ist vielleicht eine viel einfachere Angelegenheit als angenommen, aber ich bange dennoch, welche Ergebnisse die Erkundigungen haben werden, die Hogworth anstellt.

In der Zwischenzeit werde ich mit der Untersuchung von Kilburns Tod fortfahren. Gestern abend, im Gasthaus Blackshires, erhielt ich einen Brief von einem ziemlich nervösen Boten, der sagte, er sei von einem seltsamen Fremden, der „nicht ganz wie ein Mensch“ ausgesehen habe, dafür bezahlt worden, ihn zu über-



bringen. Zu einer Beschreibung gedrängt, konnte er nur sagen, daß der Fremde sehr groß und breitschultrig sei: „So GROSS - als ob er kaum in seinen eigenen Körper passen würde". Und er soll einen Hut getragen haben, der unmenschliche Ohren verdeckt haben könnte.

Der Brief stellte sich als Karte heraus, die einen Ort in der Nähe des letzten Lagers von Kilburn zeigt, wobei der Name „Kilburn" mit roter Tinte eingekreist ist. Es sieht nach einer sehr offensichtlichen Falle aus, die natürlich einen viel listigeren Plan verdekken könnte, aber ich verstehe nicht genau, wie. Oder vielleicht versucht der Fremde auf ehrliche Weise, anonym zu helfen. Wie dem auch sei, keine von Menschen oder Monstern aufgestellte Falle kann die Streitkräfte überwältigen, die ich bei mir habe. Unsere Vorsicht wird uns sicher hindurch bringen.

Ich werde Dir natürlich schreiben, wenn wir in Ebenbrook ankommen sein werden. Du bist immer in meinen Gedanken, und ich vermisse Dich. Bitte übermittle Nicolai alle Liebe seines Vaters.

In Liebe,

Roland Ironfist

11. August 1182

Geliebte Catherine,

Ehrlich gesagt kann ich nicht behaupten, daß unsere Reise nach Edenbrook ereignislos war. Als wir die Stadt erreichten, trafen wir auf ein Rinnsal von aus Edenbrook fliehenden Flüchtlingen, das allmählich zu einer Flut anstieg. Als wir sie ansprachen, erzählten sie uns, daß eine Armee von „Teufeln“ gesichtet worden sei, die in Richtung Edenbrook liefen und hüpften - eine Stadt ohne Mauern oder eine Garnison. Ich steigerte sofort unser Tempo, um die Stadt zu erreichen, bevor die Monster sie plündern konnten.

Das war auch gut so, denn wir kamen nur Stunden vor den Feinden an. Ausgelaugt und schlecht vorbereitet auf den Kampf gegen einen unbekannten Feind, rüsteten sich meine Männer dennoch für die Schlacht. Ich befahl Bogenschützen auf die Hügelspitze, von der aus die Stadt überschaubar war. Die Infanterie versteckte sich in den Häusern neben der Straße, von Kavallerie außerhalb der Sichtweite um den Hügel herum flankiert. Dreißig Mann zu Pferde wurden losgeschickt, um den Feind in die Falle zu locken. Es klappte. Den Teufeln fehlte es offenbar sogar an elementarer Disziplin oder Intelligenz, denn sie verfolgten meine Männer auf Anhieb. Die Reiter galoppierten an den Bogenschützen vorbei, die sich unter der Spitze des Hügels versteckten, und ritten in die Stadt, die Teufel dicht auf ihren Fersen. Sie bissen an, und die Falle schnappte zu. Als hunderte der schmutzigsten, bösartigsten und dümmsten Bestien, die je einen Atemzug getan haben, die Straße unterhalb des Hügels gefüllt hatten, gab ich den Bogenschützen das Signal.

Pfeile regneten von oben auf die Teufel herab, während die Infanterie aus ihren Verstecken hervorsprang, um den Eingang zur Stadt zu versperren. Nachdem der erste Schreck über das Zusammentreffen der beiden Armeen überwunden war, ritt die leichte Kavallerie um den Hügel herum und stieß mit Lanze und Schwert in die Hauptmenge der Teufel. Dann brach der Kampf in aller Härte aus, und wir konnten nichts anderes tun, als unsere Linie gegen die dämonische Horde zu verteidigen.

Obwohl die Schlacht kurz war, gibt es viele Geschichten von Tapferkeit und Heldenmut. Sir Ragnar rettete den Hexeranführer Tanir vor dem sicheren Tod, als dieser von nicht weniger als fünf Teufeln angegriffen wurde, nachdem sein Feuerball-Zauberspruch mißlungen war. Ragnar stieß in die Gruppe, wild um sich schlagend und schreiend wie ein Barbar. Mit seinem ersten Hieb verbuchte er einen glatt abgetrennten Kopf, während sein nächster einem Gegner das schwarze Herz durchstieß. Die anderen drei Teufel überwältigten ihn schnell, aber inzwischen hatte sich Tanir wieder aufgerappelt. Mit seinem berüchtigten Zauberspruch „Innerer nach außen" gelang es ihm gerade noch rechtzeitig, Sir Ragnar zu retten. Du wirst froh sein zu hören, daß sich Sir Ragnar zur Zeit im Haus der Heilung in Edenbrook prächtig erholt und schon bald wieder auf den Beinen sein wird.

Bedauerlicherweise hatten nicht alle Kämpfer so viel Glück. Zahlreiche Überlebende sind erkrankt, da sie sich an den schmierigen Klauen der Teufel infiziert haben. So sagt es jedenfalls unser Heiler. Alles in allem haben wir 18 Tote zu beklagen. Trotzdem müs-

sen wir der Vorsehung danken, denn nur durch unser zufälliges Eintreffen in der Stunde der Not konnte der Tod vieler hundert Menschen in Edenbrook verhindert werden.
Die Teufel mußten wesentlich schwerere Verluste hinnehmen, 272 von ihnen blieben tot auf dem Schlachtfeld zurück. Die Überlebenden, es waren weniger als die Hälfte von ihnen, flohen gleichzeitig, als hätten sie einen unsichtbaren Befehl erhalten. Wir waren jedoch zu erschöpft, um sie sofort zu verfolgen. Nach einer kleinen Erholungspause werden wir sie jagen, bis wir auch den letzten von ihnen erledigt haben.
Ich schreibe dir diese Zeilen, damit du weißt, daß ich den Kampf unversehrt überstanden habe. Ich fürchte, daß Dich die Neuigkeiten nicht gerade beruhigen werden, aber ich weiß auch, daß Du nichts anderes als die Wahrheit akzeptieren würdest. Ich beauftrage meinen Berater Sulman, dafür Sorge zu tragen, daß die Angehörigen der Gefallenen informiert werden. Er wird diese Angelegenheit mit viel Fingerspitzengefühl regeln. Ihm habe ich auch meine Briefe an Dich anvertraut, denn ich weiß, daß er die schnellsten Boten ausfindig macht.

In ewiger Liebe,

Roland Ironfist

P.S. Meinen nächsten Brief erhältst du, nachdem wir diese teuflische Armee geschlagen und ins Jenseits befördert haben. In etwa einer Woche werdet Ihr beiden, Du und Nicolai, von mir hören.

18. August 1152

Liebste Catherine,

noch bevor sich die Sonne über dem Schlachtfeld von Edenbrook erhoben hatte, nahmen wir die Fährte der Ungeheuer auf. Über unseren Köpfen zogen Wolken hinweg, die Schneefall ankündigten – und das mitten im Sommer. Ähnliches widerfuhr uns ja schon damals in Rockham und hat unser Fortkommen sehr behindert. Furchtlos preschten meine Männer vor, um diese widerlichen Dämonen zurück in die Hölle zu schicken, aus der sie gekommen waren. Der Gedanke, Rache für ihre gefallenen Kameraden zu nehmen, beflügelte sie zusätzlich. Zuerst schienen die Teufel unermüdlich zu sein, sie stoppten nur zum Trinken und flohen wie die Dunkelheit vor dem Sonnenlicht.

Tagelang verfolgten wir sie, und dennoch schien es, als würde sich unser Abstand zu ihnen Meile um Meile vergrößern. Durch die Gewaltmärsche und kurzen Pausen wurden die heißen Sommertage zu einem wahren Albtraum und schienen uns langsam unseres Verstandes zu berauben. Einige unserer Männer ertrugen die Strapazen und die Hitze nicht. Wir mußten eine kleine Gruppe erkrankter Männer zurück nach Edenbrook schicken, um zu verhindern, daß sie den Anstrengungen zum Opfer fallen.

Am fünften Tag erreichten wir das bizarre, unfruchtbare Land des Tals der Heiterkeit. Sollten die Dämonen nicht von ihrem Pfad gewichen sein, so würden wir ihnen geradewegs ins Meer folgen. Da wir sie mit ihrem unermüdlichen Schritt einfach nicht einholen konnten, wagte ich es, nordwestwärts bis zur alten Handelsstraße weiterzuziehen, die sich an der Westküste entlangschlängelt. Ich hoffte, daß der Feind beim Erreichen des Meeres nicht wissen würde, was er tun soll und der Straße folgen würde.

Und wieder zeigte sich der hirnlose Feind als vorhersehbar, denn ich konnte ihn erneut in einen Hinterhalt locken, der ihm empfindlich zusetzte. Nach einem Tag der Ruhe, den ich durch meine

Abkürzung gewonnen hatte, konnten meine Männer einen grausamen Hinterhalt aushecken, der selbst Archibald vor Neid erblassen ließe. Als die Hälfte der Feinde in die Schlucht einmarschiert war, griffen wir an. Wir rollten Felsen die Klippen herunter und ließen Pfeile auf sie herabregnen. Die Lawine, die wir verursacht hatten, blockierte die Straße und teilte die dämonische Armee in zwei Hälften. Wir konzentrierten uns auf den Teil der Armee, der noch durch die Schlucht gehen mußte und deshalb keine Führung mehr von vorne hatte. In Minuten hatten wir diesen Teil dezimiert, ohne auch nur einen einzigen Mann zu verlieren.

Die verbleibende Teufelsarmee floh, gefolgt von unseren Pfeilen und Flüchen, sofort in nördliche Richtung. Da nur noch wenige Teufel übrig blieben - es waren ungefähr 45 - und es schwierig gewesen wäre, ihnen weiter zu folgen, entschied ich mich, die Mission als erfolgreich beendet zu betrachten und so feierten wir das Nachts unseren Sieg.

Doch wir hatten uns zu früh gefreut. Als die Nacht anbrach, kamen meine Vorreiter von ihren Posten zurück und berichteten von einer Armee von Teufeln. Es sollten Tausende sein, die sich von den Badlands in unsere Richtung bewegten! Ich war gezwungen, den Rückzug zu befehlen: die Rollen von Jägern und Gejagten hatten sich umgekehrt.

Catherine, ich schreibe Dir diesen Brief während einer unserer unregelmäßigen und kurzen Pausen, die uns noch verbleiben. Unsere Verfolger sind schneller als wir und halten länger durch. Meine Aussichtsposten berichten, daß uns die Dämonen folgen, obwohl wir so oft versuchten, sie abzuschütteln. Diese schrecklichen Sommer-Schneestürme scheinen uns außerdem so unbarmherzig zu folgen wie die Teufel selbst. Ich befürchte, daß ein Verräter unter uns ist, der dem Feind jeden unserer Züge signalisiert.

Mein Liebling, ich möchte, daß Du diesen Brief Wilbur Humphrey gibst. Er soll sofort eine Armee organisieren, die groß genug ist, diese Teufel zu schlagen, sagen wir 25.000 Mann. Ich möchte auch, daß Du mit Rocklin, dem König der Zwerge, Kontakt aufnimmst und ihn über die Situation informierst. Er wird kommen, denn diese Gefahr bedroht unsere beiden Königreiche. Außerdem schuldet er mir noch einen Gefallen, weil ich ihm damals während der Thronfolgekriege gegen meinen bösen Bruder Archibald zur Hilfe kam.

In der Zwischenzeit werden wir weiter nach Osten fliehen und eine sichere Stellung suchen, in der wir der dämonischen Armee widerstehen können, bis man uns zu Hilfe kommt. Ich werde die Position dieser Stellung nicht preisgeben, bis wir dort angelangt sind, da ich befürchte, daß diese Meldung den Feinden in die Hände fallen könnte. Ich beauftrage Sulman, unseren schnellsten Boten, mit der Überbringung dieser Nachricht. Mögest Du sie schnell bekommen und noch schneller danach handeln. Ich zähle auf Dich und denke an Dich und Nicolai die ganze Zeit über.

Roland Ironfist

23. August 1152

Meine Liebe,

wir haben die Burg Kriegspire einen Tag vor unseren Feinden erreicht und in Erwartung des Angriffs befestigt. Dies wird die letzte Nachricht sein, die Du von mir bekommst, bevor wir von der Armee befreit werden, die Du und Humphrey vorbereiten. Ich danke den Göttern, daß ich diese Burg als Belohnung für einen loyalen Ritter oder Edelmann für die Zukunft behalten habe. Sie wurde seit den Thronfolgekriegen nicht benutzt, während derer sie einem Verbündeten meines Bruders gehörte. Der Proviant hier ist knapp - wir zählen auf Nachschub von Rocklin oder Dir, da die Rationen nur etwa zwei Wochen reichen werden. Die Waffen hier reichen kaum für eine Verteidigung, aber wir werden aushalten, bis Deine Verstärkung eintrifft. Beeilt Euch!

Während wir uns in der Burg umgesehen haben, haben wir einige Geheimgänge und Überraschungen entdeckt. Vielleicht finden wir sogar einen Fluchttunnel! Sollten die Mauern durchbrochen werden, könnten uns die Fallen, Gräben und Geheimgänge einen guten Dienst erweisen. Ich hoffe zwar, daß es niemals soweit kommen wird, aber es ist besser, wenn man vorbereitet ist. Ich wäre erleichtert, wenn der verräterische Totenbeschwörer, dem das Schloß einst gehörte, so geistesgestört gewesen wäre, einen Fluchttunnel zu graben.

Sulman war uns während dieses ganzen Unglücks von großer Hilfe, und er hat versprochen, nach dem Grund für die Schneestürme zu forschen. Schließlich ist er ja immer noch Meister der Luftmagie. Er wird herausfinden, ob die Stürme von höheren Mächten gesandt wurden. Ein weiterer hat sich über unserem Schloß zusammengebraut und läßt nun Schnee und Mißmut auf uns fallen. Die Teufel scheinen sich bei kaltem Wetter wohler zu fühlen. Wie

dem auch sei, diese Belagerung gibt Sulman genügend Zeit, sich um die Gründe zu kümmern. Vielleicht ist auch der Verräter, der ganz sicher unter uns ist, der Grund für die Stürme.
Die Angst vor einem solchen Verräter hat mich kaum schlafen lassen - wenn man unter diesen Umständen überhaupt schlafen kann. Was könnte ein Mann von einem solchen Betrug haben? Einen hohen Posten in der Hierarchie der Teufel? Das möchte ich sehen! Wohlstand? HABEN Teufel überhaupt Wohlstand? Was kann es nur sein? Wenn es hier einen Verräter gibt, sollte ich ihn fangen und öffentlich quälen und hinrichten. Der Gedanke, daß er sich vielleicht genau in meiner Nähe versteckt hält, macht mich rasend. Es gibt nichts schlimmeres als einen Verräter. Selbst Archibald würde mir da zustimmen.
Nun, es hat keinen Sinn, sich zu beklagen. Er wird sich schon noch früh genug zeigen, da bin ich sicher. Ich muß mich nun um die Vorbereitungen für die Belagerung kümmern. Falls ich Dich nie mehr sehen sollte, mußt Du wissen, daß ich Dich und Nicolai liebe. Und wenn Du mich nur halb so viel liebst, dann handle so schnell du kannst und schicke Verstärkung zur unserer Rettung.

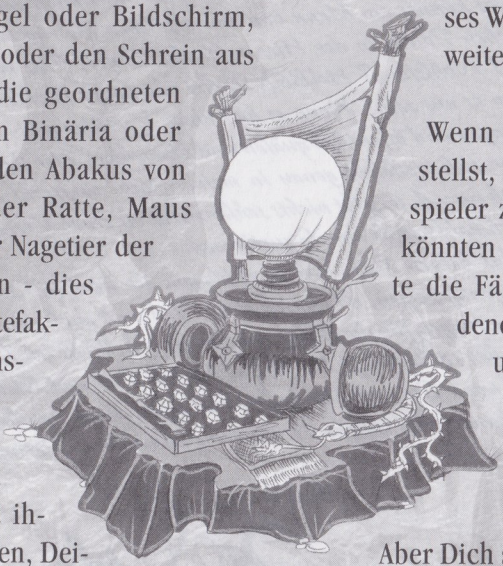
Bete für uns,

Roland Ironfist

P.S. Sollte ich es nicht zurück schaffen, sage Nicolai, daß sich das Dritte Auge im Brunnen befindet. Er wird das verstehen, wenn die Zeit reif ist. Es ist sein Geburtsrecht und er wird es brauchen, wenn er jemals König sein sollte.

Einführung in die Steuerung

Wie auch immer Du diese Instrumente nun nennen magst: Kristallkugel oder Bildschirm, Computer oder den Schrein aus Silizium, die geordneten Runen von Binäria oder Tastatur, den Abakus von Turing oder Ratte, Maus oder sogar Nagetier der Instruktion - dies sind die Artefakte der transdimensionalen Manipulation. Du kannst ihnen befehlen, Deine Wünsche auszuführen, wenn Du mit dem nötigen Wissen ausgestattet bist.



Es kommt die Zeit, da sie Dich verwirren werden. Wie die vielgestaltigen Wölfe von Kriegspire können und werden diese Artefakte verschiedene Aufgaben zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausführen. Das ist ihre Natur! Aber ich kenne Wege, ihre Wildheit zu zähmen, und ich kann dieses Wissen an Dich weitergeben.

Wenn Du Dir vorstellst, ein Puppenspieler zu sein, dann könnten diese Objekte die Fäden sein, an denen Du ziehst, um Deine Figuren durch Enroth zu führen.

Aber Dich selbst als den Puppenspieler zu sehen heißt auch, denjenigen zu schaden, die alles riskieren, um Dir bei Deiner Suche zu helfen!

Nimm Dich in Acht, sei aufmerksam, halte die Augen offen. Es wird keinen weiteren Test geben. Nur den Unterschied zwischen Leben und Tod.

Tastatursteuerung

Die Runen von Binäria - oder „Tastatur", wenn Du wirklich weiter auf Deiner sogenannten „Realität" bestehst - kann viele Aufgaben ausführen. Eine komplette Aufstellung aller Tastaturkommandos findest Du im Anhang auf Seite 96.

Drücke die Taste A,
um einen Angriff auf das nächste Monster auszuführen. Beachte dabei meinen Rat über Kämpfe weiter hinten in diesem Wälzer! Ein Mausklick auf ein garstiges Biest erfüllt denselben Zweck.

Sprich einen vorbereiteten Zauber,
also Magie, die sich eine Person für schnelle Benutzung vorbereitet hat, mit der Taste S. Halte die STRG-Taste gedrückt, und klicke auf ein Biest oder eine Person, um den Zauber direkt auf dieses Ziel anzuwenden.

Bewege Deine Gruppe
mit den Pfeiltasten - vorwärts, rückwärts, links und rechts. Gleichzeitiges Drücken von SHIFT und Pfeiltasten läßt Deine Gruppe rennen. Gleichzeitiges Drükken von STRG im Konzert mit links oder rechts läßt Deine Gruppe zur Seite treten, was im Kampf sehr nützlich sein kann.

Wenn ein Objekt über Potential verfügt,
wird die Leertaste dieses aktivieren. Auch die Körper gefallener Feinde und Freunde können auf diese Weise durchsucht werden.

Drücke die ENTER-Taste,
und Du veränderst damit den Fluß der Zeit: Die Aktionen Deiner Gruppe verändern sich von Echtzeit zum zugbasierten Kampfsystem. Wenn Deine Gruppe im zugbasierten Modus ist, kann sie sich weder bewegen, noch rennen oder fliegen. Du kannst dann nur Personen und Monster angreifen, oder Dein Blickfeld verändern. Das erneute Drücken von ENTER bringt Deine Gruppe zurück in die Echtzeit.

Die Zahlen 1 bis 4
wählen das entsprechende Mitglied Deiner Gruppe. Drücke eine Taste zweimal, und Du siehst einige Details über diese Person, wie Name, Fähigkeiten etc.

Die Zahlen 5 und 6
wählen einen der Gefolgsleute aus, die sich Deiner Gruppe als Söldner oder aus persönlichen Gründen angeschlossen haben könnten. Drücke diese Taste ein zweites Mal, und Du beginnst eine Konversation mit der Person.

Die Tasten für Fliegen und Blickwinkel
sind nach ihren Funktionen angeordnet. Ignoriere die Tasten zum Fliegen, bis Du diese Kunst erlernt hast - möglicherweise erst viel später auf Deinen Reisen.

R läßt die Gruppe ruhen,
was ihr erlaubt, sich von den Strapazen des Wanderns und Kämpfens zu erholen.

Dein Kartenbuch
kann mit der Taste M geöffnet werden.

Die Zeit verrinnt!
Da der Kult Baa so schnell an Boden gewinnt, ist die Zeit selbst zu Deinem Gegner geworden! Versuche, aus dieser Bedrohung einen Vorteil zu machen, indem Du die Zeit- und Kalenderoptionen studierst, die Du mit T aufrufst.

Laß Dir das Ziel Deiner Suche
mit der Taste Q anzeigen. Es werden viele erfüllte Suchaufträge erforderlich sein, um das Mandat zu erneuern.

Wissen ist Macht!
Glücklicherweise hast Du die Möglichkeit, mit der Taste N Dein Wissen abzurufen. Bedeutsame Nachrichten werden von diesem mystischen Schreiber automatisch notiert.

Gruppenbild
Da ich nicht ständig zur Hand sein kann, ermöglicht die Taste Z eine schnelle Betrachtung Deiner Gruppe.

Hohe und niedrige Gefahren
können übersprungen werden, wenn Du die Taste X drückst.

Deine Reise
wird auf einer Karte dokumentiert, die Deine Route automatisch aufzeichnet. Vergrößere oder verkleinere die Ansicht der Karte mit den Tasten + und -.

Maussteuerung

Das Nagetier der Instruktion - oder „Maus", wenn Dir das lieber ist - ist ein fauler Geselle, der nicht willens ist, sich ohne Deine helfende Hand von der Stelle zu rühren.

Trotzdem kann und wird er zwischen Deiner Welt und dem Lande Enroth hin und her eilen, um Deine Wünsche zu übermitteln, wenn Du es ihm befiehlst.

Mäusedressur
Die Fähigkeiten dieses magischen Tiers passen sich Deinen Bedürfnissen an, aber Du kannst Dich auf bestimmte Verhaltensweisen verlassen.

1. Bewege die Maus in Deiner Welt, und ein Abbild dieser Bewegung wird auf dem leuchtenden Schirm erscheinen.

2. Bewege die Maus über ein Objekt in Enroth, und Zeichenfolgen werden erscheinen, die das Objekt beschreiben. Quellen werden als Quelle, Türen werden als Tür und Personen mit ihrem Namen bezeichnet.

Druck hilft immer!
Du findest zwei Tasten auf der Oberseite Deiner Maus, auf der rechten und der linken Seite. Drücke („klicke") auf die rechte Taste wenn der Zeiger über einem Objekt steht, um Informationen über das Objekt abzurufen.

Wenn Dir die Geister gnädig gestimmt sind, und es Informationen mitzuteilen gibt, wird Deiner Anfrage eine Antwort beschieden werden.

Klicke die linke Taste,
während der Zeiger über einem Objekt steht, und Du kannst dieses Objekt aufheben! Um ein Objekt abzulegen, das Du in der Hand hältst, halte es über den Boden, und klicke links.

Bitte weitergeben!
Um ein Objekt an eine Person aus Deiner Gruppe weiterzugeben, bewege es über das Gesicht desjenigen, dem Du es geben willst, und klicke links. Ein Linksklick über dem großen Porträt einer Person (das Porträt in der Inventory- oder Statistikansicht) wird die Person veranlassen, das Objekt zu benutzen.

Wenn es sich um eine Waffe oder um eine Rüstung handelt, wird die Person versuchen, sie anzulegen. Wenn es sich um eine Schriftrolle handelt, wird die Person versuchen, sie zu lesen oder einen Zauber auszusprechen. Wenn es ein Zauberbuch ist, wird die Person versuchen, die enthaltenen Zaubersprüche zu lernen.

Ich geb' ne Runde, Männer!
Um einen Trank zu Dir zu nehmen, hebe ihn auf und klicke links auf das große Porträt der Person. Um eine Zutat hinzuzufügen oder um zwei Tränke zu mischen, hebe die Zutat/den Trank auf und klicke rechts über dem Trank, mit dem Du es mischen willst. Die Resultate sind unvorhersehbar und können Deiner Gesundheit Schaden zufügen.

Warum so kompliziert?
Es gibt eine Abkürzung für all dies. Halte ein Objekt mit der Maus über das Gesicht einer Person und klicke rechts. Damit signalisierst Du, daß diese Person etwas mit dem Objekt machen soll und wählst diese Person gleichzeitig als Ziel der Aktion.

Also, wenn Du einen Trank über ein Gesicht hältst und rechts klickst, veranlaßt Du die Person, den Trank zu trinken. Mit einer Schriftrolle für Schutz oder Heilung auf ein Gesicht rechts zu klicken, spricht den Zauber über dieser Person aus.

Erstellen eines Charakters

Deine Gabe ist es, von Deiner Welt aus das Schicksal von Enroth und darüber hinaus zu beeinflussen. Aber es sind nicht Deine Hände, die suchen, beschwören und im Namen der Gerechtigkeit kämpfen. Stattdessen werden all Dein Wissen und alle Deine Fähigkeiten daran gemessen, wie Du eine Gruppe von Abenteurern führst, die sich aus den Besten rekrutieren, die das Land zu bieten hat.

„Die Besten", das ist nicht unbedingt gleichbedeutend mit wohlerzogen oder rechtschaffen: Es gibt Zorn und dunkle Talente in diesem Land, die Deiner Aufgabe dienen können. Du kannst Dir Geistesschwäche oder Unentschlossenheit nicht leisten. Nur Deine Autorität kann diese Gruppe von Charakteren anführen, um das Mandat des Himmels wiederherzustellen - gute und schlechte Charaktere sind darunter.

Du startest mit genug Einfluß, um vier Charaktere in Deine Gruppe aufzunehmen, rekrutiert aus den sechs Klassen, jede mit einer anderen Lebenserfahrung. Zuerst werden sich unter Deiner Führung nur Neulinge sammeln. Aber mit der Zeit, mit Disziplin und Training kannst Du Deine Charaktere wachsen sehen - sie werden zu Experten oder gar Meistern ihres Fachs!

Die Bedrohung wird jeden Moment stärker. Deine Gruppe ist gut beraten, ihre Fähigkeiten und Kräfte für die kommenden harten Zeiten auszubauen. Sehr harte Zeiten, in der Tat ...

Der Bildschirm „Charakter erstellen"

Abenteurer werden definiert durch ihr Aussehen, ihren Lebenswandel, ihre Fähigkeiten und Kräfte. Einige sehen das Leben als großes Spiel, in dem es darauf

ankommt, Punkte zu sammeln oder zu verlieren. Das Punktesystem erlaubt Dir, Deine Charaktere jederzeit genau zu kennen. „Trefferpunkte“ repräsentieren ihre Gesundheit, „Fähigkeitspunkte“ ihr Training und ihre Erfahrung.

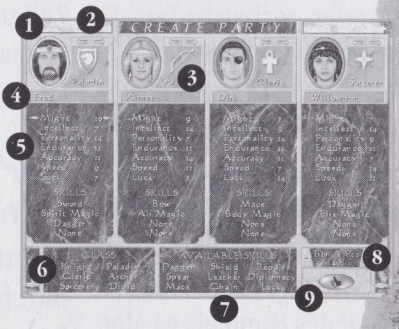
Klicke mit Deinem Nager - äh, Deiner Maus - auf einen Charakter, um ihn auszuwählen. Mit den Pfeiltasten hoch/runter kannst Du durch die Eigenschaften Deiner Charaktere blättern (Fähigkeiten, Name etc.), um Dir so den besten Kämpfer oder Magier herauszusuchen. Und denke daran, ein Rechtsklick mit Deiner Ratte - ähem Maus - beschwört ein Fenster mit Informationen über das entsprechende Objekt herauf.

❶ ***Das Porträt***
verleiht einer Person ein Gesicht. Wähle etwas mit Persönlichkeit: Du wirst es oft sehen. Benutze das Nagetier, um durch die verfügbaren Porträts ❷ zu scrollen.

❸ ***Das Klassensymbol***
und der Name zeigen einige Details Deiner Charaktere.

Charakter erstellen

1. Charakter-Portrait
2. Portrait wechseln
3. Klasse
4. Name
5. Eigenschaften
6. Klassenauswahl
7. Lernbare Fähigkeiten
8. Bonuspunkte
9. OK-Button (Spielstart)



❹ ***Der Name***
ermöglicht es, etwas vertrauter mit Deinen Charakteren zu werden. Klicke in das Namensfeld, um einen neuen Namen eingeben zu können. Allerdings solltest Du Deine Ritter niemals „Blümchen" nennen, sie hassen das.

❻ ***Die Klassenauswahl***
ist die Option, die über den Lebensweg Deiner Charaktere entscheidet. Ein Linksklick auf eine Klasse weist diese der Person zu. Genau so kannst Du mit dem Nagetier die lernbaren Fähigkeiten ❼ auswählen.

❽ ***Bonuspunkte***
sind eine Möglichkeit, eine Person weiter zu entwickeln, indem Du zu einer Fähigkeit ❺ Punkte hinzufügst oder abziehst. Klicke dafür auf die „+" und „-" Knöpfe auf dem Bildschirm.

❾ ***Der OK-Button***
bedeutet, daß Du fertig bist. Es ist Zeit, weiter zu ziehen. Ich hoffe, Du hast die richtige Wahl getroffen. Drücke die ENTER-Taste oder klicke links auf den OK-Knopf.

Informationen zur Charaktererstellung

Zeit für einige Bemerkungen, wen Du in Deine Gruppe aufnehmen solltest und wen nicht...

Ritter
sind die Arbeitspferde der kämpfenden Klasse, sie betreten die Szene mit der größten Auswahl an Waffen und Rüstung. Keine Waffe bleibt ihnen verschlossen, wenn sie nur ihre Fähigkeiten weit genug ausbauen.

Wir reden hier über echte Eisenmänner! Als härteste Kämpfer beginnen Ritter mit den meisten „Trefferpunkten" und sie erhalten auch die meisten „Trefferpunkte" dazu, wenn sie eine Stufe aufsteigen.

Ritter können in den Rang eines Kavalleristen aufsteigen (was ihnen zwei zusätzliche „Trefferpunkte" pro Stufe einbringt). Später können sie sich zum Kämpen weiterentwickeln (was ihnen weitere zwei „Trefferpunkte" pro Stufe einbringt).

Ritter haben keinen Sinn für Magie, und sie können niemals Zaubersprüche oder die Fähigkeit zur Meditation erlernen.

Kleriker
sind Abenteurer, heilige Männer, die nur mittelmäßige Kämpfer sind und zaubern können. Ihre Magie ist in den Bereichen Heilung und Verteidigung besonders stark.

Kleriker können die Magie des Gespiegelten Wegs von Licht und Schatten erlernen, und die furchtbaren Sprüche, die in diesem Reich verfügbar sind.

Von den Waffen aber können die Kleriker nur die Keule, den Stab und den Bogen benutzen. Bei den Rüstungen sieht es etwas besser aus: nur der Panzer ist ihnen verwehrt.

Mit viel Fleiß und Studium können Kleriker zum Priester aufsteigen (was ihnen pro Stufe je einen zusätzlichen „Trefferpunkt" und „Zauberpunkt" einbringt), und später eventuell zum Hohepriester (was je einen weiteren „Trefferpunkt" und „Zauberpunkt" einbringt).

Hexer
sind Studenten der Elementarmagie - sie konzentrieren sich auf offensive und praktische Magie.

Sie sind ausgesprochen schlechte Kämpfer und können kaum mit dem Dolch, dem Stab oder dem Bogen umgehen. Schilde und Rüstungen außer Lederrüstungen sind ihnen verboten, und sie haben die wenigsten „Trefferpunkte" aller Klassen.

Sie wären beklagenswert, wenn sie nicht über gewaltige offensive Zaubersprüche verfügten und Zugang zu den Zaubersprüchen des Gespiegelten Wegs von Licht und Schatten hätten, der mächtigsten Magie des Landes.

Mit viel Erfahrung im Aussprechen von Zaubersprüchen können Hexer zu Hexenmeistern werden (was ihnen pro Stufe je einen zusätzlichen „Trefferpunkt"

und „Zauberpunkt“ einbringt), und später zu Erzmagiern (was ihnen pro Stufe je einen weiteren „Trefferpunkt“ und „Zauberpunkt“ einbringt).

Paladine sind das Bindeglied zwischen Rittern und Klerikern. Sie füllen beide Rollen aus, allerdings nicht so gut wie ein echter Ritter oder Kleriker.

Wie die Ritter können Paladine lernen, mit allen Arten von Waffen und Rüstungen umzugehen, lediglich am Anfang haben sie eine nicht so große Auswahl.

Paladine starten mit Fähigkeiten aus dem Reich der spirituellen Magie und können später die klerikale Geistes- und Körpermagie erlernen. Allerdings können sie keine Magie aus den Reichen von Licht und Schatten lernen, genau so wenig wie die Elementarmagie.

Paladine, die ihrer Aufgabe treu bleiben, können in den Stand eines Kreuzritters befördert werden (was ihnen pro Stufe je einen zusätzlichen „Trefferpunkt“ und „Zauberpunkt“ einbringt) und letztendlich zum Helden (was ihnen je einen weiteren „Trefferpunkt“ und „Zauberpunkt“ einbringt).

Bogenschützen sind ebenfalls ein Hybridentyp (oh, laßt uns um das Original trauern!). In diesem Fall handelt es sich um die Mitte aus Ritter und Hexer.

Bogenschützen können lernen, mit jeder Waffe umzugehen, obwohl ihre Spezialität der Bogen ist (Tatsache!). Diese Besonderheit verbietet ihnen den Einsatz von Schilden oder Panzern.

Die magischen Fähigkeiten der Bogenschützen beginnen mit dem Reich der Luftmagie, können aber wachsen und alle Reiche der Elementarmagie einschließen. Die Magie aus dem Reich des Gespiegelten Wegs von Licht und Schatten übersteigt jedoch ihre Fähigkeiten.

Bogenschützen können sich weiterentwickeln und zu Kampfmagiern werden (was ihnen pro Stu-

fe je einen zusätzlichen „Trefferpunkt“ und „Zauberpunkt“ einbringt) oder später zu Kriegsmagiern (was ihnen je einen weiteren „Trefferpunkt“ und „Zauberpunkt“ einbringt).

Druiden vereinigen die besten Eigenschaften der Hexer und Kleriker. Sie haben wenige Trefferpunkte und sind miese Kämpfer.

Ihr Arsenal ist auf Stab, Dolch und Bogen beschränkt, ihre Rüstung auf Lederrüstung und Schild.

Auf ihrer Habenseite steht, daß sie einen riesigen Kreis aus Felsen bauen können und sowohl die Zaubersprüche der Hexer als auch der Kleriker benutzen können: Diese einzigartige Kombination erlaubt ihnen, einige Zaubersprüche zu benutzen, die keine andere Klasse benutzen kann. Sie können aber nicht die Magie von Licht und Schatten erlernen.

Um das auszugleichen, können Druiden ihre Lehrzeit mit der Fähigkeit Lernen beginnen. Ein Druide kann zu einem Großdruiden werden (was ihm pro Stufe je einen zusätzlichen „Trefferpunkt“ und „Zauberpunkt“ einbringt) und später zu einem Erzdruiden (was ihm je einen weiteren „Trefferpunkt“ und „Zauberpunkt“ einbringt).

Die Klasse eines Charakters - Ob Druide oder Ritter oder was auch immer - verleiht ihm einzigartige Fähigkeiten, die aus langer Tradition geboren wurden. Aber erst die individuellen Fähigkeiten, die entlang seines Weges gelernt werden, machen den Abenteurer wirklich einzigartig. Wie in Deiner Welt können Vorteile auf zwei Weisen errungen werden: durch harte Arbeit oder durch Bestechung. „Entwicklungspunkte“ sind die Währung, mit der ein Charakter noch größere Talente erwerben kann.

Die Entwicklungspunkte

verleihen dem Charakter einen höheren Rang in einer oder mehreren Fähigkeiten, z.B. mit einer Waffe, einem Zauberspruch oder einer anderen Fähigkeit.

Die andere, vielleicht moralisch befriedigendere Möglichkeit ist, einen Lehrer zu finden, der die Fähigkeiten des Charakters in einer von vielen Disziplinen ausbaut.

Enroth ist voll von Gefahren und Wundern, und so gibt es auch viele Fähigkeiten, die dem Charakter helfen, in diesem Land zu überleben.

Waffenfähigkeiten

erlauben Deinem Charakter, eine bestimmte Waffe zu benutzen, und steigern die Chance, einen Treffer zu erzielen. Wenn Du ein Experte in einer Waffen-Fähigkeiten wirst, hast Du bestimmte Vorteile im Kampf, wenn Du diese Waffe benutzt. Als Meister hast Du noch mehr Vorteile. Du kannst auf eigene Faust weder Experte noch Meister werden, egal wie gut Du bist. Du mußt immer einen Lehrer finden, der Dich auf die nächste, höhere Stufe bringen kann.

Stäbe
sind beidhändige Waffen, die für Angriff und Verteidigung gleich gut geeignet sind. Der Expertenrang verstärkt die Rüstung des Charakters und der Meisterrang erlaubt gelegentlich, einen Gegner bewußtlos zu schlagen.

Die Schwert-Fähigkeit
deckt fast alle Klingen ab, die größer sind als ein Messer. Der Expertenrang am Schwert verhilft zu schnelleren Angriffen, und der Meisterrang ermöglicht es, beidhändige Schwerter mit der linken Hand zu führen, wobei die rechte Hand für weitere Waffen frei bleibt.

Dolche
richten im Vergleich zu Schwert und Axt nur wenig Schaden an. Aber die schnellen Attacken können manchmal einen Charakter zwei Angriffe ausführen lassen, während der langsamere Gegner nur eine Bewegung macht. Experten am Dolch können den Dolch in der linken Hand führen, wobei die rechte für andere Waffen frei bleibt. Ein Meister am Dolch kann einen überraschten Gegner mit einem Stich töten.

Äxte
sind im Angriff eher langsam, aber wenn sie treffen, richten sie eine Menge Schaden an. Der Expertenrang an der Axt verleiht dem Charakter mehr Geschwindigkeit, während ein Meister gewaltigen Schaden anrichten kann.

Speere
erfüllen ihren Zweck mittels einer Klinge, die am Ende eines Stabes angebracht und dem Gegner zugewandt ist. Sie sind auf verschiedene Arten einsetzbar: Sie können ein- oder beidhändig benutzt werden. Als Experte am Speer erhöht sich die Rüstungsklasse des Charakters, und von einem Meister benutzt, verursacht der Speer mehr Schaden.

Bogenfähigkeit
macht sich bei Bogen und Armbrust bemerkbar. Experten können mit ihrer Waffe schneller umgehen, während Meister mit jedem Schuß zwei Pfeile abfeuern.

Die Fähigkeit der Keule
bezieht sich auf alle stumpfen Hiebwaffen: Dreschflegel, Schlagstöcke, das übliche Hau-Drauf-Arsenal. Experten des Morgenstern-Schwingens verursachen zusätzlichen Schaden, während Meisterschläger ihre Gegner betäuben können.

Rüstungsfähigkeit

befähigt einen Charakter, bestimmte Rüstungen zu tragen und erhöht die Rüstungsklasse. Ist ein Charakter mit einer bestimmten Rüstung nicht vertraut, so kann er sie nicht tragen. Alle Rüstungen haben den Nachteil, den Charakter zu verlangsamen. Experten und Meister der Rüstung trifft dies nicht so hart. Es gibt drei Rüstungsarten: Panzer, Kette und Leder.

Lederrüstungen
sind am niedrigsten einzustufen. Sie bieten weniger Schutz als eine Panzer- oder eine Kettenrüstung, aber sie verlangsamen den Charakter auch am wenigsten.

Kettenrüstungen
bieten mehr Schutz als Lederrüstungen, aber weniger als Panzerrüstungen. Demnach verlangsamen sie den Charakter mehr als Leder.

Panzerrüstungen
bieten für ihr Geld am meisten: sie geben den größten Schutz, bewirken aber auch die höchste Geschwindigkeitseinbuße.

Die Schildfähigkeit

wirkt sich direkt auf die Rüstungsklasse eines Charakters aus, der einen Schutzschild trägt. Experten und Meister der Schutzschilde genießen einen höheren Verteidigungsbonus.

Die Magiefähigkeit

wird für jeden Zauberspruch benötigt, so wie eine Prise Nachtwurzel benutzt wird, um einen Zaubertrank geschmacklich abzustimmen.

Die Fertigkeit der jeweiligen Schule ist nötig, um deren Zauber erlernen zu können. Magiefähigkeit kann die Dauer eines Zaubers multiplizieren, modifizieren oder in anderer Weise beeinflussen.

Es gibt neun Schulen der Magie; die vier Elemente (Feuer, Luft, Erde und Wasser), die priesterliche Magie (geistig, körperlich und spirituell) und die Wege von Licht und Schatten. Experten und Meister haben die Kraft, größere Zauber jeglicher Art zu bewerkstelligen.

Feuermagie
ist eine gute Möglichkeit, miese Typen zu verbrennen und beinhaltet auch Zaubersprüche, die mit Geschwindigkeit und Schmerzen zu tun haben.

Luftmagie
eignet sich für defensive und informative Zwecke und beinhaltet auch Zauber der Genauigkeit und des Flugs.

Wassermagie
ist gleichsam nützlich für Verteidigung und Angriff und bezieht sich auf Zaubersprüche, die Gegenstände bewegen oder verändern können.

Erdmagie
ist von defensivem Charakter und beinhaltet Zaubersprüche, die beschützen, verbinden und stärken.

Spirituelle Magie
bezieht sich auf den Zauber von Leben und Tod. Ewiges Leben, das Zurückholen der Toten, Verlangsamen oder Beschleunigen des Alterns.

Körpermagie
heilt Krankheiten, löst Gifte auf, heilt allgemein und verzaubert.

Geistesmagie
verwirrt und betört.

Lichtmagie
beinhaltet einige der stärksten Zauber des gesamten Landes. Lichtmagie kann nicht von Anfangscharakteren verwendet werden, sie muß erst während Deiner Reisen erlernt und vertieft werden.

Schattenmagie
enthält einige der mächtigsten Magien von Enroth. Zaubersprüche der Schattenmagie können verheerende Wirkungen haben, aber verlangen dafür auch ihren Preis. Die Schattenmagie kann nicht von Anfangscharakteren verwendet werden, sie muß erst im Laufe Deiner Reisen begehrt und angefleht werden.

Die verschiedenen Fähigkeiten

beinhalten verschiedene Möglichkeiten, die Deiner Truppe beim täglichen Bestehen von Abenteuern und Erschlagen von Monstern aus der Unterwelt hilfreich sein werden.

Erkennen
gibt Dingen und Ausrüstung eine Bedeutung: Man kann nichts verwenden, von dem man nicht weiß, was es ist! Diese Fähigkeit identifiziert einen Gegenstand automatisch, wenn die Fähigkeit Deines Charakters dazu hoch genug ist. Spezielle Gegenstände benötigen einen Experten oder Meister in dieser Fertigkeit, um ein Teil gründlich zu identifizieren.

Handelsfähigkeit
hilft, Preise nach Deinen Geschmack zu verändern, egal, ob Du etwas kaufst oder verkaufst. Denke daran: Kaufe billig, verkaufe teuer.

Reparaturfähigkeit
ermöglicht Deinem Charakter, defekte Ausrüstungsgegenstände zu reparieren. Je höher die Fähigkeit, desto höherwertigere Dinge kann Dein Charakter wieder zusammenflicken. Experten und Meister können auch komplexe Gegenstände reparieren.

Kondition
pumpt Deinen Charakter auf und addiert die Trefferpunkte direkt zur Gesamtpunktzahl.

Meditationsfähigkeit
summiert Zauberpunkte direkt zur Gesamtpunktzahl Deines entspannten Charakters.

6. Sinn
erhöht die Chance, daß Dein Charakter eine Falle wahrnimmt: früh bemerkt, kann der Schaden vermindert oder sogar vermieden werden. Je schärfer Dein 6. Sinn ist, desto gefährlicheren Fallen kannst Du entkommen; Experten und Meister können verschiedenartige Fallen erkennen und umgehen.

Diplomatie
ist, als hättest Du einen Politiker in der Tasche! Sie ändert Deinen Ruf nach Deinem Geschmack.
Du hast eine Diplomatiefähigkeit von 10? Sprich mit einem Edelmann, und Dein Ruf steigt um 10 Punkte; sprich mit einem Goblin und er fällt um 10 Punkte. Dein Charakter paßt sich überall an!

Fallen entschärfen
ist die richtige Sache, wenn Du nicht mehr weißt, wo Du die Schlüssel hingetan hast: Alle Truhen öffnen sich automatisch, aber Du kannst auch in eine Falle tappen. Je höher Deine Fähigkeit ist, desto besser ist die Chance, eine Falle zu entschärfen, bevor sie zuschnappt.

Lernfähigkeit
erhöht die Erfahrung, die Dein Charakter sammelt. Jede Fähigkeitsstufe erhöht den Erfahrungsbonus Deines Charakters. Experten verdoppeln und Meister multiplizieren diesen Bonus mit drei. Rechne es aus, dann merkst Du, wie Du dies zu Deinem Vorteil nutzen kannst.

Einführung in die Spielfenster

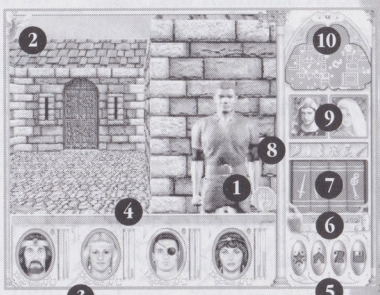
Bis auf den Zyklopen von Dark Moor wird es Dir jeder sagen: Es gibt mehr als eine Art, die Dinge zu betrachten. Das war noch nie so wahr, wie aus Deiner einzigartigen Perspektive.

Das leuchtende Glas in Deinem Besitz bietet mehrere Ansichten von Enroth und der Situation der Abenteurer, die Dir ihren Eid geleistet haben. Ich habe einige Notizen gemacht, damit es Dir leichter fällt, Dich in der zuerst etwas ungewohnten Umgebung zurechtzufinden. Keine Sorge, Du wirst die Schlüsselelemente früh genug erkennen können.

Und dann wird es Deine eigene Welt sein, die Du nicht mehr wiedererkennst.

Das Abenteuerfenster

1. Zugmodus-Indikator
2. Spezielle Fähigkeiten
3. Schutzzauber
4. Treffer-/Zauberpunkte
5. Aktionsbuttons
6. Nahrung & Gold
7. Bibliothek
8. Aktive Gruppenzauber
9. NPC-Fenster
10. Karte & Kompass



Abenteuerfenster

Das Abenteuerfenster ist der Ort, an dem alles passiert: Bewegung, Monster, Kampf.

❶ ***Der Zugmodus-Indikator***
erscheint, wenn Du von echtzeit- zu zugbasiertem Spiel wechselst.

❷ ***Spezielle Fähigkeiten***
Die Symbole für Schutzengel, Fliegen und Auf-Wasser-gehen erscheinen, um Dich daran zu erinnern, daß Deine Truppe mit diesen Fähigkeiten gesegnet ist. Sie verschwinden, sobald die Magie verbraucht ist.

❸ ***Schutzzauber***
zeigen die derzeit aktiven Zaubersprüche für einzelne Charaktere.

❹ ***Treffer-/Zauberpunkte***
zeigen die Gesundheit und magische Kraft eines Abenteurers an.

❺ ***Aktions-Buttons***
Klicke mit der linken Maustaste auf „Zaubern", um einen neuen Zauber einzuleiten, auf „Ruhen", um Deine Gruppe ausruhen zu lassen; auf „Übersicht", um Aufzeichnungen zu studieren, die Dir bei der Steuerung Deiner Gruppe nützlich sind; und schließlich auf „Spieloptionen" zum direkten Zugang zur elektronischen Brükke, die von Deiner Welt zu der meinen führt.

❻ ***Nahrung und Gold***
geben an, wieviel Deine Gruppe von beidem hat.

❼ ***Bibliothek***
Ein Linksklick öffnet Dir jeden Band in Deiner tragbaren Bibliothek: prüfe die Ziele Deiner Unternehmungen im entsprechenden Buch; studiere die Informationen, die Du im Notizbuch gefunden hast und sieh die Welt, wie Du sie im Kartenbuch erforscht hast. Steuere Deine Zeit gemäß den Seiten des Ereignisse-Buchs.

❽ ***Aktive Gruppenzauber***
zeigt Dir, welche Langzeitmagie für Deine Gruppe wirksam ist.

❾ ***Schau ins NPC-Fenster***
für die Angabe, wer später aus Gewinnsucht und Stolz zu Deiner Gruppe gestoßen ist.

❿ ***Die automatische Karte***
hält Dich über Deine Umgebung auf dem laufenden. Nacht/Tag erinnert Dich an die Unterschiede zwischen Sonne und Mond (da

verliert man leicht die Übersicht). Dein Kompaß zeigt Dir, in welche Richtung Du schaust (aber nicht, ob es die richtige Richtung ist!)

Charakterbildschirm

Während der Betrachtung von Einzelheiten eines bestimmten Charakters wird Dir ein Rechtsklick auf eines der Attribute genaue Einzelheiten über die Charaktereigenschaften vermitteln.

Zur Bewegung zwischen den Charaktern hin und her benutze die TAB-Taste oder klicke die Onscreen-Knöpfe an.

Verlasse diesen Bildschirm, indem Du die ESCAPE-Taste drückst oder den EXIT-Knopf anklickst.

Inventoryschirm

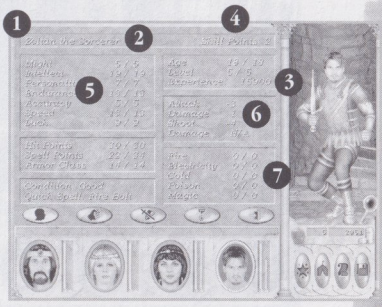
Ausrüstung zeigt Dir, was der gewählte Charakter sein Eigentum nennt. Der ausgestattete Charakter stellt dar, was der wohlbekleidete Charakter zur Zeit trägt und welche Waffe er benutzt.

Das Inventory eines Charakters enthält die Summe seiner materiellen Besitztümer: was er kauft, findet oder in einem harten Kampf gewinnt und tragen kann.

Der Charakterbildschirm

1. Name
2. Klasse
3. Erfahrungspunkte
4. restl. Fähigkeitspunkte
5. Eigenschaften
6. Kampfwerte
7. Magieresistenz

Sind bei einer Eigenschaft zwei Werte angegeben, so repräsentiert der linke den aktuellen Wert und der rechte den Grundwert.

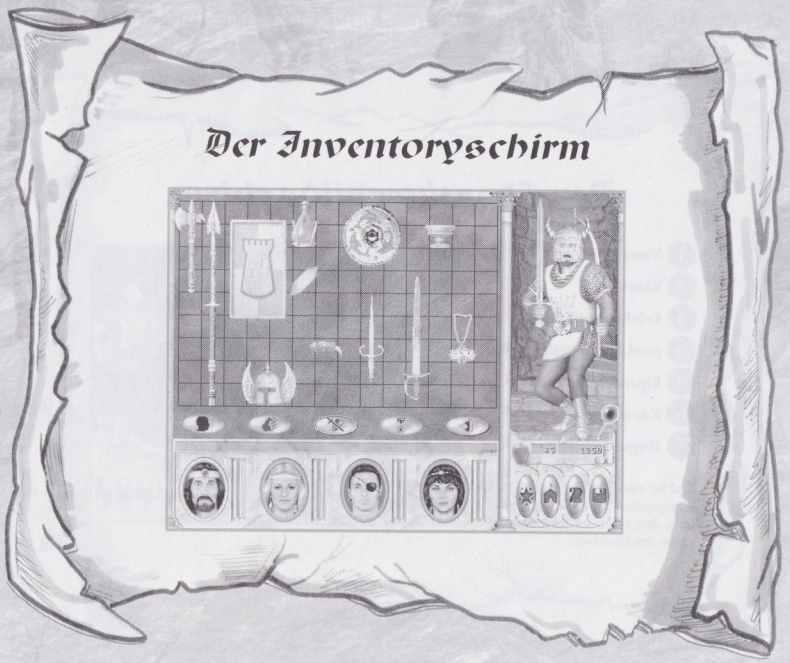


Tödlichere Waffen können durch leichtere ersetzt werden, neue Rüstungen können die Stelle im Kampf beschädigter einnehmen. Artefakte stehen zum Studium bereit, und alles kann zwischen den Mitgliedern Deiner Gruppe ausgetauscht werden. Denke aber daran, daß Deine Figur auf die Nutzung derjenigen Dinge beschränkt ist, für die er /sie die Fähigkeiten hat.

Ein Linksklick nimmt ein Objekt aus dem Inventory auf, ein Rechtsklick läßt es fallen. Benutze einen Gegenstand, indem Du ihn erst aufnimmst (Linksklick) und ihn dann mit Rechtsklick über eines der Charakterporträts ziehst.

Erkenne oder repariere
Gegenstände, indem Du einen Rechtsklick auf sie machst, während sie sich im Gepäck befinden.

Benutze einen Gegenstand,
d.h. stelle ihn Deinem Charakter zur Benutzung als Waffe, Amulett, Rüstung oder Schutzschild zur Verfügung, indem Du ihn zuerst



aufnimmst (Linksklick); dann klickst Du ihn (links) über das Vollbild Deines Charakters. Du kannst einem anderen Charakter einen Gegenstand übergeben, indem Du sein Porträt anklickst.

Bücher oder Notizen
können durch Aufnahme und Rechtsklick über ein Charakterporträt gelesen werden, oder Du kannst den Gegenstand mit Linksklick über die Inventoryfigur verschieben.

Zauberformeln aus Büchern
können in gleicher Weise wie Bücher und Notizen gelesen werden.

Und wenn Du endlich genug von der materialistischen Seite hast und zum Abenteuer zurück willst, drück die ESCAPE-Taste oder klicke den VERLASSEN-Knopf an.

Erforschen von Enroth

Eine auffällige Zurschaustellung von Magie wird Dir Bewunderer gewinnen und wildes Waffengefuchtel zahlreiche Tote verursachen.

Aber mit beidem kannst Du weder Deine Gruppe ernähren, noch Transportmittel besorgen oder irgendeine der zahlreichen Verhandlungen erfolgreich beenden, die Deine Mission zum Erfolg führen oder zunichte machen.

Es hängt nicht davon ab, wen Du kennst, sondern wie Du mit ihnen umgehst!

Ruhm & Ehre

Die Abenteuergruppe, die Du aufstellst, hat gleichermaßen Anteil an Ruhm und Ehre. Ruhm besteht einfach darin, wieviel Leute im Reich von Dir gehört haben. Einmal erreicht, ist er nie verloren und wird auch nicht weniger. Du mußt darauf hoffen, daß Du so ruhmreich wirst wie ich!

Die Ehre für Deine Gruppe steht und fällt mit der erfolgreichen Durchführung Eurer Aufgabe.

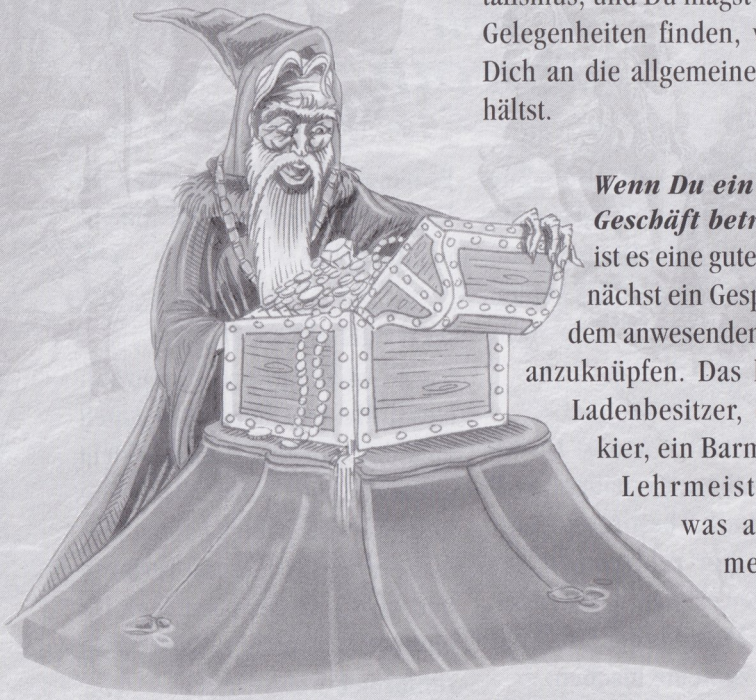
Unschuldige Dorfbewohner töten wird Dir nicht den Respekt der dortigen Behörden eintragen, aber vielleicht Deine Chancen verbessern, Kontakt zu zwielichtigeren Figuren aufzunehmen.

Ehre kann man auch durch freigiebige Spenden an den örtlichen Tempel erwerben. Und im Laufe der Zeit wird Dein Ruf bis auf den Nullpunkt fallen, wenn die Leute die glorreichen Taten Deiner Vergangenheit vergessen.

Kaufen & Verkaufen

Aus den wenigen verschwommenen Eindrücken, die ich von Deiner „Realität" gewonnen habe, scheint mir Deine Welt eine materialistische zu sein. So ist Dir ja wohl das Konzept des Kaufens und Verkaufens ein Begriff.

Enroth hat seinen eigenen Kapitalismus, und Du magst hier gute Gelegenheiten finden, wenn Du Dich an die allgemeinen Regeln hältst.



Wenn Du ein Geschäft betrittst, ist es eine gute Idee, zunächst ein Gespräch mit dem anwesenden Händler anzuknüpfen. Das kann ein Ladenbesitzer, ein Bankier, ein Barmann, ein Lehrmeister oder was auch immer sein.

Ein Linksklick
wird alle Dienste anzeigen, die sie Dir bieten können. Du brauchst nur auf einen Gegenstand zu zeigen, um den Ladenbesitzer zum Verkaufsgespräch und zur Preisangabe zu veranlassen.

Ein Rechtsklick
dagegen vermittelt Dir Einzelheiten wie: Typ, Rüstung, Schaden, Beschreibung und Wert.

Wert und Preis
Nimm zur Kenntnis, daß Wert und Preis nicht gleich sind. Die Preise hängen davon ab, wie geschickt der Käufer beim Herunterhandeln ist. Ein geschickter Charakter kann den Verkäufer über seiner Kasse weinend hinterlassen, ein ungeschickter (und damit Du) muß bluten.

Zum Kauf
genügt ein Linksklick auf den Artikel, sein Goldpreis wird von Deinem Guthaben abgezogen. Verschwende nicht die kostbare Zeit eines Händlers, wenn Dein Charakter nicht genug Gold zum Kauf besitzt oder keinen Platz im Gepäck zum Mitnehmen hat.

In beiden Fällen sieht sich der Verkäufer gezwungen, das Angebot zurückzuziehen.

Viele Händler kaufen auch
und machen so Platz in den Rucksäcken der Abenteurer, und zusätzliches Gold kommt ja ganz gelegen, wenn Deine Gruppe knapp bei Kasse ist. Ladenbesitzer tauschen nur Dinge ein, die zu ihrem Warenlager passen. Erwarte nicht, einem Waffenhändler magische Gegenstände verkaufen zu können.

Der Verkauf
eines Gegenstandes öffnet den Rucksack des angewählten Charakters. Ein Rechtsklick auf einen Gegenstand im Inventory des Charakters zeigt Dir alles, was dar-

über zu wissen ist. Wenn Du mit der Maus darüber fährst, sieht sich der Händler veranlaßt, Dir mitzuteilen, was er dafür bezahlen will. Mit einem Linksklick besiegelst Du den Handel.

Gegenstände identifizieren
Gelegentlich können Deine Abenteuer Deiner Gruppe eine Waffe oder einen anderen Gegenstand bescheren, der nicht genau zu identifizieren ist. Manche Händler können da helfen, gewöhnlich für eine Bezahlung von 50 Goldstücken.

Der Wunsch nach Identifizierung eines Gegenstandes öffnet den Rucksack des betreffenden Charakters. Wenn Du mit der Maus über den Gegenstand fährst, wird der Händler Dir sagen, was er Dir für die Identifizierung berechnet. Ein Linksklick belastet Dir diesen Betrag und verschafft Dir gleichzeitig genaue Informationen über den Gegenstand.

Gegenstände reparieren
Wie Herzen und Knochen können auch die von Deiner Gruppe benutzten Objekte zerbrechen. Manchmal kann man das wieder in Ordnung bringen. Aber die Händler wissen, daß Ihr in der Klemme sitzt. Sie berechnen Euch einen gewissen Prozentsatz vom Wert des Gegenstandes, um ihn zu reparieren.

Als Teil des Reparaturdienstes des Händlers wird der Rucksack des Charakters geöffnet, so daß der zerbrochene Gegenstand entnommen werden kann. Führe die Maus darüber und der Händler wird ihn prüfen und einen Kostenvoranschlag abgeben. Mit einem Linksklick wird sein Dienst in Anspruch genommen.

Wenn Du Deine Transaktionen durchgeführt hast, mache einen Linksklick auf den VERLASSEN-Knopf unten rechts oder drücke ESC auf den Runen, um so zum Abenteuer zurückzukehren!

Händler & Gebäude

Die Mannigfaltigkeit der Händler und Dienste in den verschiedenen Orten und Städten sollte für die meisten Deiner Bedürfnisse ausreichen.

Schmiede
verkaufen und reparieren Waffen, aber nicht alle Schmiede verkaufen die gleichen Zerstörungswerkzeuge. Sieh Dich nach dem günstigsten Kauf um.

Rüstungsschmiede
kümmern sich um den Verkauf von Schilden und Rüstungen. Sie lassen sich aber auch auf Reparaturen dieser ein.

Zauberläden und Apotheken
bieten Arzneimittel, Tränke und verschiedene magische Gegenstände an. Für einen gwissen Preis sind sie wohl auch in der Lage, etwaige mystische Gegenstände zu reparieren.

Gemischtwarenläden
preisen all den Trödel an, den andere Ladenbesitzer zu stolz sind, zu verkaufen. Wenn Du knapp mit Gold bist, kaufen sie Deine Waren zu unfairen Preisen; wenn Du am Verhungern bist, haben sie meist etwas, den Magen zu füllen, und das oft für mehr, als Du bezahlen willst.

Banken
Wie in Deiner realen Welt sind die Banken in Enroth Institute, die Dein Gold sicher lagern, während Du zur Rettung der Welt unterwegs bist. Wenn Du eine Bank betrittst, hast Du die Option, Geld einzuzahlen oder abzuheben. Mache einen Linksklick auf den betreffenden Knopf und gib den gewünschten Betrag ein.

Magiergilden
Der Lehrer in einer Magiergilde hat nur eine Funktion: über zahlreiche Zauberformeln zu sprechen. So lange der gewählte Charakter aus Deiner Gruppe Mitglied der Gilde ist und noch nicht alle Zauberformeln kennt, die die Gilde anbieten kann, erscheint

das Formelbuch der Gilde auf dem Bildschirm. Fahre mit der Maus darüber und Du erfährst, welchen Zauberspruch es enthält und was er kostet. Du kannst dann für Deinen Charakter einen Linksklick auf jeden neuen Zauberspruch machen, den Du für ihn kaufen willst.

Diebes- & Söldnergilden
Ein Charakter Deiner Gruppe, der zur Diebes- oder Söldnergilde gehört, kann mit dem Lehrer der betreffenden Gilde sprechen, um dort neue Fähigkeiten zu erwerben. Der Lehrer wird Dir eine Liste seiner Möglichkeiten vorstellen, denen ein Preis zugeordnet ist. Zum Lernen der gewünschten Fähigkeit genügt ein Linksklick und die Zahlung des Preises.

Tempel
bieten die Gelegenheit, von Deinem oder dem Gold Deiner Gruppe zu spenden. Dies ist ein Fall, bei dem Freigebigkeit nicht nur für die Seele gut ist. Großzügige Spenden können wertvolle Gaben in Form von Heilung oder Magie für Deine Abenteurer einbringen. Frage den diensttuenden heiligen Mann nach Einzelheiten.

Wirtshäuser
vermieten Zimmer und verkaufen Essen und Trinken. Deine Gruppe braucht Erholung von den Reisen und Kämpfen. Die typische, 8 Stunden dauernde Übernachtungszeit in einer Schenke ist eine gute Art, sich zu erholen.

Ausbildungslager
Beim Besuch eines Ausbildungslagers können die Fähigkeiten der Charaktere Deiner Gruppe verbessert werden. Der dort wohnende Ausbilder wird Dir sagen, ob die Leistungen des von Dir gewählten Charakters ausreichend sind, um einen Level aufzusteigen. Wenn ja, wird er Dir sagen, was es kostet und wird gerne Dein Gold nehmen, um Deinen Abenteurer vorwärts zu bringen. Durch jeden erreichten Level hat Dein Charakter mehr Fähigkeitspunkte zur Verfügung.

Ställe und Docks
sind Orte, die Du brauchst, wenn es um die Fortbewegung Deiner mit blasenbedeckten Füßen gestraften Gruppenmitglieder geht. Preise und Fahrpläne sind Sache des örtlichen Stallmeisters oder Bootsmanns.

Die örtlichen Stadträte
brauchen immer tüchtige Abenteurer für alle möglichen gefährlichen Aufträge.

Anhänger & Lehrer

Fast alle Charaktere, die Du in Enroth triffst (zumindest diejenigen, die Deine Gruppe nicht gleich töten wollen), können überzeugt werden, sich Deiner Gruppe von Abenteurern anzuschließen. Sobald Du einen neuen Charakter triffst, erscheint ein ANSCHLIESSEN-Knopf auf dem Bildschirm. Klicke auf ihn mit Deiner Maus, und der Charakter wird entweder Deine Einladung ablehnen oder seinen Preis und seine Fähigkeiten mitteilen, die er in Deine Gruppe einbringen will.

Wenn Du einen neuen Charakter aufnimmst, wird sein Bild in einem der zwei Fenster unter Deiner Automap erscheinen. Gewisse Gefolgsleute einzuladen, kann natürlich negative Ergebnisse haben. Wenn ihr Ruf z.B. zum Bösen neigt, könnte sich dieser Schatten über Deine Gruppe breiten und Deine zukünftigen Verhandlungen und Taten negativ beeinflussen.

Wenn Du sie finden kannst,
können wandernde Ausbilder ein Pluspunkt für Deine Gruppe sein, wenn sie Experten- oder sogar Meisterfähigkeiten lehren können.

Normalerweise wird ein Ausbilder jeden darin unterrichten, sich in seinem Fach zu verbessern. Er wird manchmal aber ganz ungewöhnliche Einschränkungen auferlegen, bevor er die Geheimnisse eines Meisters mitteilt.

Du erwartest bestimmt, daß die Fähigkeiten, der Ruhm oder der Ruf die wichtigsten Faktoren für einen Charakter sind, aber manche Ausbilder weigern sich wegen des Monats, dem Ort oder sogar dem Wetter, die Meister-Lektionen weiterzugeben (das Nomadendasein trägt ganz offensichtlich wenig zu ihren sozialen Fähigkeiten bei).

Kampf und Erholung

Es ist nichts falsches daran, dem Frieden eine Chance zu geben. Aber in diesen dunklen Zeiten in Enroth kann es Dir passieren, daß Du tot bist, ehe Du auch nur „Hallo" gesagt hast. Das soll aber nicht heißen, daß Du Dich in Gewaltorgien ergehen sollst.

Natürlich ist es möglich, daß Dich Dinge, die Du zur Wiederherstellung des Mandats durchstehen mußt, wegen des Blutgestanks und der Schmerzensschreie anekeln. Aber die Freiheit verlangt ewige Wachsamkeit, und die Gerechtigkeit verlangt manchmal die Bereitschaft, standhaft zu sein und zu kämpfen.

Angriff

Ein Zeitdiamant neben jedem Charakterporträt warnt Dich vor der Anwesenheit oder Abwesenheit von Monstern.

Wenn er grün aufleuchtet, sind normalerweise keine Monster in Sicht - die Zuverlässigkeit des Diamanten ist etwas vermindert, wenn er in geschlossenen Räumen verwendet wird. Sobald er gelb aufleuchtet, sind Monster da, aber immer noch ziemlich weit vom Besitzer des Diamanten entfernt.

Sobald er aber rot leuchtet, schau lieber nicht mehr darauf, denn etwas ist Dir sehr nahe!

Die Zeit
ist vielleicht der wichtigste Faktor, den Du im Hinterkopf behalten solltest, wenn Du in den Kampf ziehst.

Auf der einen Seite
wirkt die Zeit gegen Dich: Jeder Charakter Deiner Gruppe hat seinen eigenen Rhythmus, und diese innere Uhr - oder „Zähler" - reguliert alles, von seiner Angriffsgeschwindigkeit bis zu seiner Erholung von Verletzungen. Jeder Zähler eines Charakters läuft unabhängig von dem der anderen und auch von den Zählern der Monster.

Wenn ein Charakter
eine Aktion durchführt, etwa ein Schwert schwingt oder einen Zauberspruch ausspricht, wird sein/ihr Zeitdiamant dunkel und zeigt so an, daß er/sie sich von der letzten Aktion erholt und zu beschäftigt ist für eine neue Aktion.

Ein Angriff
mit einem Dolch bedeutet etwa 40 „Ticks", so daß Dein Charakter innerhalb dieser Zeitspanne nicht in der Lage ist, zu reagieren. Wenn diese Zeitspanne vorbei ist, leuchtet der Diamant wieder auf und zeigt an, daß der Charakter für eine neue Aktion bereit ist.

Ein Monsterangriff
kann die Anzahl der zur Verfügung stehenden Ticks eines Spielers radikal verkürzen, d.h. das Umspringen auf „grün" verlangsamt sich. Bei einem Charakter, der sich bewegt - vielleicht rückwärts - bevor sein Zeitdiamant wieder grün ist, wird die Aktionsbereitschaft viel langsamer wieder eintreten. Ein laufender Charakter sieht sich einem noch viel größeren Nachteil gegenüber.

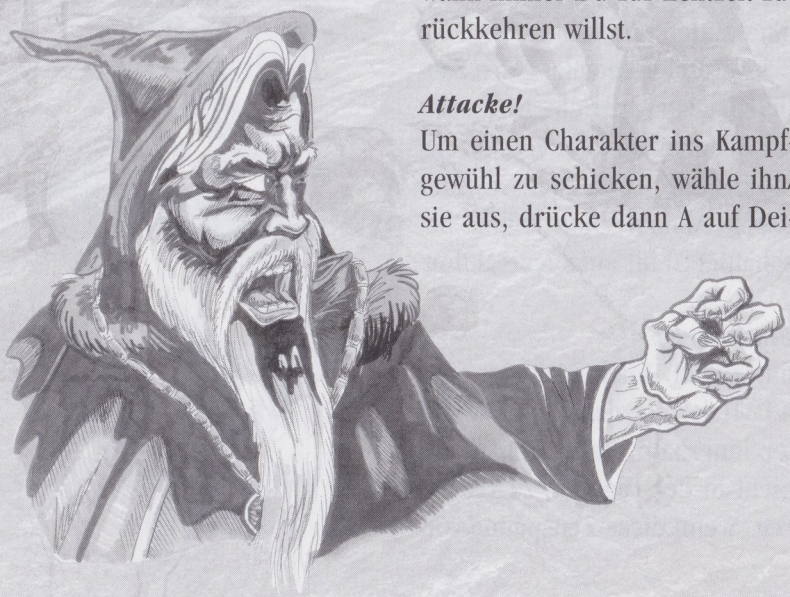
Wie ich schon sagte,
die Mitglieder Deiner Gruppe sind alle verschieden. Diejenigen, die Experten und Meister in gewissen Fähigkeiten sind, können normalerweise damit rechnen, einen Geschwindigkeitsbonus zu erhalten, der die Zeitspanne bis zum Beginn der nächsten Aktionen reduziert.

Nur die Ruhe!
Die Zeit kann auch für Dich arbeiten. Die Enter-Taste auf Deiner Tastatur verschiebt die chronologischen Gewalten von Echtzeit (wenn alles um Dich herum mit blitzartiger Geschwindigkeit vor sich geht) zu einer überschaubareren „zugbasierten" Situation. Im zugbasierten Kampf steht die Zeit still.

Die Gegner
Deiner Gruppe werden unbeweglich, während Du die Angriffsaktionen Deiner Gruppe planst und sie dann gegen Deine Feinde ausführst.

Mach nicht den Fehler
zu glauben, daß Du schon die Oberhand hast, denn Deine Abenteurer sind dann ebenfalls für Augenblicke gelähmt, während Deine Feinde nun ihrerseits angreifen können. Drück ENTER, wann immer Du zur Echtzeit zurückkehren willst.

Attacke!
Um einen Charakter ins Kampfgewühl zu schicken, wähle ihn/sie aus, drücke dann A auf Dei-



ner Tastatur oder benutze die Maus, um links auf ein Monster zu klicken. Bei Benutzung der Tastatur zielt Dein Abenteurer auf das nächst erreichbare Monster. Bei Benutzung der Maus geht er auf das Monster los, das Du gewählt hast.

Wahl der Waffen

Wenn der Feind nahe ist, wird Dein Held seine Waffe schwingen. Wenn der Feind weit weg ist und Dein Charakter mit dem Bogen bewaffnet ist, wird er schießen, um zu töten. Wenn aber Dein Charakter nicht feuern kann, weicht er aus und läßt die Gelegenheit zum Angriff vorübergehen.

Blitzangriff

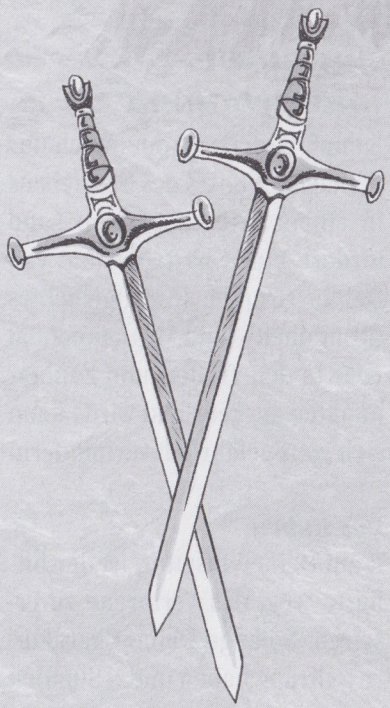
Jeder Charakter hat die Möglichkeit einer Blitzangriffs-Bewegung, die mit einem Linksklick der Maus unmittelbar auf ein Monster losgelassen werden kann.

Die Macht der Magie

Stahl und Muskeln bilden nur die Hälfte des Kampfes: Magie sorgt für das Gleichgewicht, und ihre weitreichende Kraft kann sehr wohl den Kampf zu Deinen Gunsten entscheiden.

Vorbereitete Zauber

Drücke S auf Deiner Tastatur, um einen „vorbereiteten Zauber" Deines gewählten Charakters in Kraft zu setzen. Dies ist ein gerne benutzter Zaubertrick, der für schnelle Wirkung bei der Hand ist. Wenn es sich dabei um einen Waffenzauber handelt, richtet er sich auf den am nächsten stehenden Feind. Wenn ein Objekt anvisiert werden muß - wie bei einem Heilungs-Zauberspruch - wird Dein Mauszeiger zum Fadenkreuz. Klicke mit dem Faden-



kreuz auf das anvisierte Zielobjekt und die Magie entfaltet ihre Wirkung.

Du kannst auch
die Zielperson für den vorbereiteten Zauberspruch Deines Charakters auswählen, indem Du bei festgehaltener STRG-Taste auf das Zielobjekt klickst.

Weitere Informationen
findest Du in meiner Abhandlung über die Anwendung von Zaubersprüchen während des Kampfes.

Ausruhen und Erholung

Kampf, Verletzung oder auch nur der tägliche Streß des Überlebens in einem kriegsgeplagten Land fordern einen harten Tribut von Deiner Gruppe. Ihr allgemeines Gesundheits- und Magiepotential (das in den Treffer- und Zauberpunkten ausgedrückt wird) kann sich ganz gefährlich vermindern.

Das Ruhen
R auf Deiner Tastatur, ist der billigste Weg, das Verlorene zu ersetzen. Solange Deine Charaktere Nahrung haben und 8 Stunden ungestört ruhen können, können sie all ihre Treffer- und Zauberpunkte wieder gewinnen.

Bewegt sich da was?
Natürlich kann Deine Gruppe nicht ruhen, solange sich Monster im Gebiet aufhalten. Dein Zeitdiamant leuchtet grün, wenn keine Monster in der Gegend sind.

Noch ein Wort
zum Zeitdiamanten: er ist notorisch unzuverlässig bei der Anzeige von Gefahren, wenn er in Gebäuden benutzt wird. Das hängt mit der Aura der Gebäude zusammen ...

Müdigkeit
Wenn Du Deine Gruppe bis an den Rand des Zusammenbruchs treiben willst, wird sie gerne so lange Deinen Wunsch erfüllen, bis sie völlig erschöpft ist. Nach 24 Stunden ohne Rast wird sie über Müdigkeit klagen und schwach werden. Das beeinflußt ihre Kampfbereitschaft und viele andere Fähigkeiten sehr ungünstig. Es gibt magische Mittel, diese Schwäche zu bekämpfen, aber sie sind nur kurzfristig wirksam.

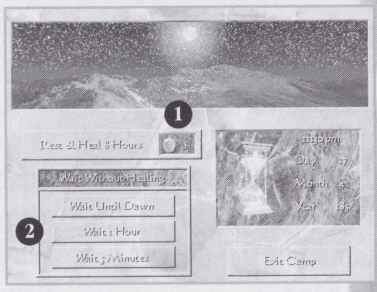
Während Deine Gruppe ruht, konzentriert sich Deine Fenstersicht auf Enroth auf ihre Erholung. Wenn Monster sich nähern und Dich während des Schlafs angreifen, bist Du ernsthaft im Nachteil, denn Deine Charaktere müssen erst aufwachen, um sich am Kampf zu beteiligen. Der beste Weg, einen nächtlichen Angriff während des Schlafs zu vermeiden, ist die Übernachtung in einem Gasthaus.

Was gibt's zu essen?
Deine Abenteurer sind kräftige Männer und Frauen, und sie müssen regelmäßig essen, um ihre Kraft auf der Höhe zu halten. Da sie keine Zwischenmahlzeiten verzehren, erfolgt der Nahrungskonsum, während Deine Charaktere schlafen. Wenn der Vorratsschrank leer ist, können Deine Spieler nicht vom Schlaf profitieren und ihre Treffer- und Zauberpunkte werden nicht durch den Schlaf wieder aufgefüllt.

Gute Nacht!
Es gibt zwei Möglichkeiten, den Ruhe-Bildschirm zu benutzen. Du kannst „8 Stunden ruhen & heilen" anwählen, um so auszuru-

Bildschirm „Ausruhen"

1. **Wenn „8 Stunden ruhen und heilen" gewählt wurde, gibt dieser Wert die Menge an Nahrung an, die benötigt wird, um alle Treffer-/Zauberpunkte zu regenieren.**
2. **Dauer der Rast**



hen, bis Du geheilt bist, oder Du kannst „Ohne Heilung warten“ mittels eines der drei Knöpfe unter dieser Überschrift anwählen.

1. Wenn Du „Ruhen und Heilen“ wählst, erscheint neben dem Apfel-Symbol in diesem Kästchen eine Zahl. Diese Zahl gibt die Nahrungsmenge an, die zum Schlaf auf dem von Dir gewählten Terrain notwendig ist. Für gewisse Gelände, wie etwa Schnee oder Wüste, ist mehr Nahrung notwendig, um die schwierigen Bedingungen der Reise durch solch unwirtliche Regionen zu simulieren.

2. Wenn Du „Ohne Heilung warten“ anwählst, wirst Du keine Nahrung verbrauchen. Aber denke immer daran, daß Deine Charaktere unbedingt alle 24 Stunden „Ruhen und Heilen“ müssen, sonst werden sie schwach.

Was immer Du auch wählst, ESC oder VERLASSEN bringen Dich wieder ins Spiel zurück.

Erfahrung

Erfahrung zählt. Und wie alle anderen großen Wahrheiten ist diese zwar vordergründig einfach, doch gleichzeitig so komplex, daß sie das lebenslange Studium eines Mönches erfordert. Laß uns betrachten, wie wir zur Erfahrungssammlung Deiner Gruppe beitragen können.

Aufstiegschancen

Während Deine Gruppe Enroth erforscht und auf fremdartige und merkwürdige Kreaturen trifft, die schnell und schreiend sterben, macht jeder Abenteurer Erfahrungen. Wenn ein Charakter genug Erfahrung gewonnen hat, kann er in einem System von Status und Rang eine Stufe aufsteigen.

Ein höherer Level
verleiht ihm neben erhöhtem Selbstwertgefühl durch Prestige zusätzliche Fähigkeitspunkte, die zum „Einkauf" weiterer Talente für den Charakter benutzt werden können. Dazu kommt, daß ein höherstehender Abenteurer mehr Trefferpunkte (die ihn vor Schaden schützen) und mehr Zauberpunkte (mit deren Hilfe er immer eindrucksvollere Zaubereien zeigen kann) erzielt.

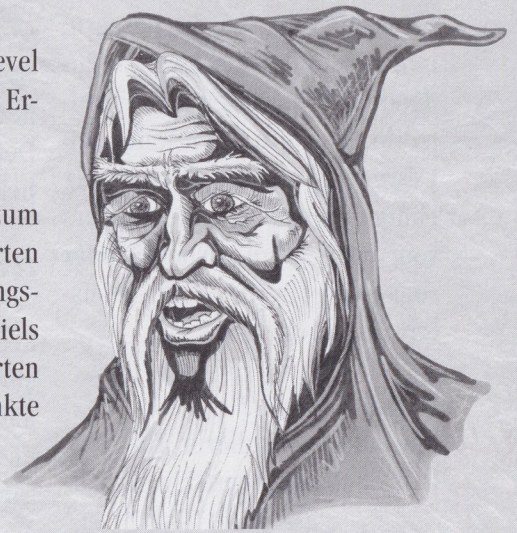
Das Aufsteigen in den Levels wird durch Besuch der Ausbildungslager und Zahlung für mehr Unterricht erreicht. Söldner, ja... aber Du bekommst auch das, wofür Du zahlst!

Was das wieder kostet!
Das Aufsteigen um einen Level kostet den Abenteurer 1000 Erfahrungspunkte.

So braucht ein Charakter zum Aufstieg vom dritten zum vierten Level insgesamt 4000 Erfahrungspunkte; aufgrund dieses Beispiels würde ein Aufstieg vom vierten zum fünften Level 5000 Punkte kosten.

Der tatsächliche Preis
kann von der einen zur anderen Ausbildung unterschiedlich sein. Hör Dich erst um, wenn Du mit Deinem Gold knausern willst. Individuelle Fähigkeiten können im Verlauf Deines Abenteuers durch „Zahlung" für Entwicklungspunkte zur Verbesserung des Fähigkeitslevels eines Abenteuers erreicht werden.

Du kannst zum Beispiel die Gewandtheit Deines Charakters im Umgang mit Dolchen von Rang 3 auf Rang 4 steigern. Wenn das Schicksal die Würfel wirft, ist der Rang bestimmend, ob ein Dolchangriff erfolgreich ist oder nicht.



Was darfs sein?
Um die Fähigkeitsstufe eines Mitglieds Deiner Gruppe zu verbessern, prüfe seine individuellen Fähigkeiten genau und klicke dann jene Fähigkeit an, die Du verbessert sehen möchtest.

Wenn Dein Charakter genügend Entwicklungspunkte herausrükken kann, wird sein Level um eine Stufe steigen. Der Preis für eine höhere Rangstufe entspricht der Rangnummer, die Du einkaufst; so kostet hier bei unserem Beispiel ein Aufstieg von Rang 3 zu Rang 4 in der Dolchfähigkeit 4 Fähigkeitspunkte.

Alternatives Lernen
Es gibt noch einen anderen Weg, die Fähigkeiten zu verbessern, indem man einen schwer zu findenden, mysteriösen Lehrer auftreibt. Diese umherziehenden Lehrer sind manchmal bereit, die Fähigkeiten eines Abenteurers von „normal" zu „Experte" oder sogar von „Experte" auf „Meister" aufzupolieren.

Und das bringt?
Ein eindrucksvollerer Titel verleiht auch besondere Eigenschaften, die nicht immer in jedem Fachgebiet gleich sind. So erhält zum Beispiel ein Meister-Keulenschwinger die Fähigkeit, einen Gegner bewußtlos zu schlagen, während ein Meister im Schwertfechten größere Geschwindigkeit im Schwertgefecht erreicht oder ein Meister-Dolchfechter beidhändig angreifen und gleichzeitig zwei Angriffe ausführen kann.

Sobald einer Deiner Charaktere Meisterstatus in einem Fachgebiet erreicht, hat er sowohl Expertenstatus sowie alle neuen Vergünstigungen, die einem Meister zustehen. Paß nur auf, daß ihm das nicht zu Kopfe steigt!

Tips & Tricks

Es lohnt sich zu untersuchen, wie gewisse Fähigkeitsränge eines Deiner Mitglieder fördern - oder behindern!

Die Waffenfähigkeit
vergrößert die Wahrscheinlichkeit eines Abenteurers, im Kampf einen Treffer zu landen, und es hängt direkt mit der Chance eines Experten oder Meisters zusammen, Erfolg zu haben.

Laß uns annehmen, daß ein Charakter ein Meisterstabkämpfer auf Level 8 ist: er würde dann eine 8%ige Chance haben, ein Monster zu erschlagen, wenn er es trifft. Der gleiche Charakter hätte dann auch „Rüstungsklasse" 8 über normal, weil der Expertenrang gleichzeitig auch seine Verteidigungskraft gemäß seinem Rang erhöht.

Die Rüstungsfähigkeit verleiht dem Charakter eine höhere Rüstungsklasse, wenn er einen bestimmten Typ von Rüstung benutzt. Ich habe es aufgegeben, die heutige Mode zu verstehen!

Die meisten Rüstungen verlangsamen einen Abenteurer und verlängern die Zeit, die zur Ausführung bestimmter Aktionen notwendig ist. Natürlich vermindert der Experten- oder Meisterrang diesen Geschwindigkeitsverlust, während der Fähigkeitsrang den Level des Schutzes erhöht. Es gibt drei Arten Rüstungen: Panzer, Ketten und Leder. Das Tragen eines Schildes ist eine besondere Fähigkeit und fällt nicht unter die allgemeine Rüstungskategorie.

Die Magiefähigkeiten beeinflussen jeden Zauberspruch oder verändern seine Wirkung: Eine größere Fähigkeit kann den von einem Zauber angerichteten Schaden vervielfachen, oder auch die Dauer seiner Wirkung verlängern.

Eine Magiefähigkeit verkürzt nicht die Zeit, die zur Ausführung eines Zaubers nötig ist. Auch reduziert sie die Zahl der notwendigen Punkte nicht, die es braucht, um die Magie aufzurufen ... obwohl ein Experte oder Meister diese Vorzüge erhalten kann.

Insgesamt gibt es neun Schulen der Magie: die vier Elemente (Feuer, Luft, Erde und Wasser), die Priesterliche Magie (Spiritu-

elle Magie, Geistes- und Körpermagie) und den extremen und schrecklichen Guten/Bösen Pfad der Licht- und Schattenmagie.

Die verschiedenen Fähigkeiten umfassen die weniger auffallenden, aber immer sehr wichtigen Fähigkeiten, die Deine Gruppe bei den täglichen Abenteuern und Kämpfen unterstützen. Sie beinhalten Diplomatie, Lernen, Kondition, Meditation, Handel, Fallen entschärfen, Erkennen und 6. Sinn.

Jede dieser Fähigkeiten folgt den selben „Regeln" in Bezug auf die herausragenden Experten- oder Meisterränge.

Zaubersprüche

Kommen wir endlich zu dem, was wirklich Spaß macht: der Magie! Hier gibt es keine Taschenspielerkunst, ich spreche über das einzig Wahre ... so wahr, wie das Irreale sein kann.

Tolle Dinge sind möglich, wenn man ins Übernatürliche hineingeht ... aber Achtung! Du kannst auch Kräfte entfesseln, die Deine Seele verschlingen.

Das Zauberbuch

Drücke C auf Deiner Tastatur oder mache einen Linksklick auf den „Zauberspruch aussprechen"-Knopf, um das Zauberbuch des gegenwärtig gewählten Charakters sichtbar werden zu lassen. Mit der Tab-Taste kannst Du alle Magieschulen durchblättern, die der momentan ausgewählte Charakter studiert hat. Benutze die Pfeiltasten, um einen Zau-

berspruch auszuwählen und drücke auf Enter, um ihn wirksam zu machen.

Oder benutze Deine Maus - ich persönlich benutze lieber eine Ratte, die ist größer und man kann sie besser festhalten - um einen Zauberspruch auszuwählen (mit einem Linksklick) oder ihn wirksam zu machen (mit einem zweiten Linksklick). Ein Rechtsklick auf einen Zauberspruch läßt ein kleines transdimensionales Fenster mit Informationen über den betreffenden Zauberspruch erscheinen. Ein Mausklick auf die kleinen Etiketten am Fuße des Buches stellt den gerade gewählten Zauberspruch als „vorbereiteten Zauberspruch" einem bestimmten Abenteurer zur Verfügung: dies ist die Magie, die zur schnellen Anwendung in Bereitschaft ist. Die Leertaste dient ebenfalls dazu, den vorbereiteten Zauberspruch festzulegen.

Mit der ESCAPE-Taste kannst Du das Zauberbuch schließen, genauso wie mit einem Mausklick auf „Zauberbuch verlassen".

Fackellicht
schafft einen Lichtkreis um die Gruppe. Dies funktioniert aber nur in geschlossenen Räumen. Benutze es für jene dunklen Höhlen, wo etwas auf Euch warten könnte! Es kostet bei jeder Anwendung einen Zauberpunkt. Erwarte eine Stunde Dauer gemäß dem Fähigkeitsrang Deines Abenteurers. Auf Experten- oder Meisterrang ist das Licht beträchtlich heller. Ein wichtiger Zauber!

Flammenpfeil
feuert einen einzelnen Feuerpfeil. Laß Dich nicht von der Macht des Feuers verleiten. Dieser Zauberspruch ist notorisch ungenau und hat nicht mehr Chancen, ein Ziel zu finden, als ein normaler Pfeil. Zum Auslösen

sind 2 Punkte nötig und Du mußt Deine Energie aufladen, ehe Du ihn wieder anwenden kannst. Er wirkt augenblicklich und verursacht 1 - 8 Punkte Schaden (vorausgesetzt, er trifft etwas!). Auf Expertenrang kostet ein Flammenpfeil nur 1 Punkt und kann auch schneller wieder eingesetzt werden. Meister erholen sich noch schneller und das Abfeuern kostet sie nichts. Was für ein Sonderangebot!

Schutz vor Feuer vergrößert die Resistenz all Deiner Charaktere gegen Feuer: 1 Widerstandspunkt für jeden Rang der Feuermagiefähigkeit des Zauberauslösers. Er kostet 3 Punkte und der Zauberauslöser muß sich davon erholen. Die Auswirkungen dauern eine Stunde je Fähigkeitsrang. Experten haben doppelte Widerstandskraft, Meister dreifache.

Feuerstrahl richtet einen Feuerstoß auf ein einziges Ziel. Ich halte ihn für „den Zuverlässigen" im Arsenal eines Hexers. Er kostet 4 Punkte und braucht eine Weile zum Wiederaufladen, feuert aber sofort und verursacht 1 - 4 Schadenpunkte mal den Fähigkeitsrang eines Charakters. Experten können rascher wieder feuern und Meister erholen sich noch schneller.

Eile reduziert die Zeit um 25 Sekunden, um sich nach dem Aussprechen eines Zaubers oder dem Angriff mit einer Waffe zu erholen. Aber Vorsicht: Die Charaktere sind 6 Stunden nach der Wirkung dieses Zauberspruchs geschwächt. Eile kostet 5 Punkte für die Auslösung des Zaubers und benötigt Erholung. Der Zauber hält 4 Minuten an plus eine zusätzliche Minute für jeden Fähigkeitsgrad des Charakters. Experten können die Erholungsdauer reduzieren, während der Zauber eines Meisters die ganze Gruppe beeinflußt.

Feuerball zielt auf ein einziges Monster, explodiert aber, um jeden, der sich in der Nähe befin-

det, ebenfalls zu verletzen. Was für eine Schau! Aber halte Deine Leute zurück, denn wenn sie zu nahe stehen, werden auch sie getroffen. Dieser Zauber kostet 8 Punkte und es dauert einige Zeit, um sich zu erholen. Er wirkt sofort und verursacht 1 - 6 Schadenpunkte mal dem Fähigkeitsrang des Charakters, und das in einem Umkreis von etwa 3 Metern. Ein Experte erholt sich schneller, ein Meister noch schneller.

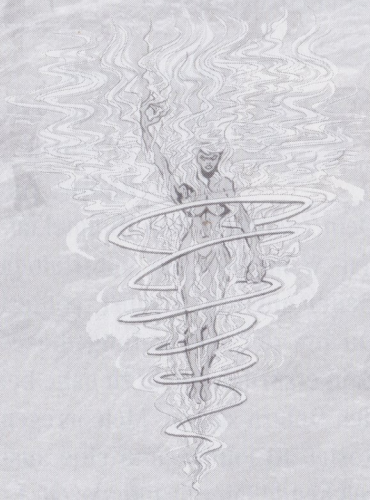
Feuerring
verursacht einen etwa 1,5 Meter großen Feuerring um die Gruppe, der alle Monster schädigt, aber Deine Gruppe unverletzt läßt. Er kostet 10 Punkte und verlangt eine bedeutende Aufladezeit. Die Wirkung ist augenblicklich und verursacht 6 Schadenpunkte plus einem zusätzlichen Schadenspunkt für jeden Fähigkeitsrang. Experten beschwören einen 3 Meter großen Ring. Meister haben eine deutlich reduzierte Erholungsdauer.

Feuerwelle
wirft Feuerstrahlen in die Richtung, in die Deine Charaktere sehen. Die Feuerstrahlen sind nicht magisch geleitet, daher ist das Üben des Zielens angebracht, wenn Du gute Resultate erreichen willst. Feuerwelle kostet 15 Zauberpunkte und der Aussprechende muß sich hinterher erholen. Die Feuerwelle schießt drei Strahlen gleichzeitig ab und verursacht 4 Schadenpunkte sowie zusätzlich 1 - 3 Schadenpunkte für jeden Fähigkeitsrang. Experten brauchen weniger Erholungsdauer und können 5 Schuß auslösen. Meister brauchen noch weniger Ruhezeit und können 7 Strahlen abschießen.

Meteorregen
läßt 8 flammende Steine in einem 3 Meter-Radius um Dein Zielobjekt vom Himmel fallen. Wenn Du nicht selbst einen Heiler aufsuchen willst, solltest Du bei der Anwendung dieses Zauberspruchs nicht zu nahe bei den Opfern stehen. Meteorregen kostet 20 Punkte und eine ausreichende Energieaufladezeit. Er

schlägt sofort zu, und jeder Stein verursacht 8 Schadenpunkte plus 1 Zusatzpunkt pro Fähigkeitsrang. Experten erholen sich schneller und können 12 Steine vom Himmel holen. Meister sind noch schneller wieder bereit und können 16 Steine auslösen. Gott sei Dank, dieser Zauberspruch kann nicht in geschlossenen Räumen angewendet werden.

Inferno
verbrennt alle Monster im Sichtfeld des Zauberers. Deine Gruppe ist von dieser Schnellgarung ausgenommen. Es ist eine vorzügliche Art und Weise, Räume voller schwacher oder mittelstarker Monster mit ein oder zwei Anwendungen zu räumen. Inferno kostet Deinen Charakter nur 25 Zauberpunkte, aber bedeutende Aufladezeit, und verursacht 12 Punkte Schaden und zusätzlich ein Schadenpunkt pro Fähigkeitsrang. Die Erholungsdauer für Experten ist etwas kürzer, während die Meister zwischen den Zaubersprüchen nur einmal kurz durchatmen brauchen.



Verbrennen
ist einer der stärksten direkten Zaubersprüche, die Du erwerben kannst. Du verursachst damit massiven Schaden an einem Zielobjekt. Nur die stärksten Monster können erwarten, diesen Zauber zu überleben (aber wenn das geschieht, dann bist Du es, der ums Überleben kämpfen muß!). Verbrennen kostet 30 Zauberpunkte, benötigt Erholungsdauer und wird augenblicklich ausgelöst. Verbrennen verursacht 15 Schadenpunkte plus 1 - 15 Extrapunkte für jeden Rang des auslösenden Zauberers. Experten erholen sich schneller, Meister noch schneller.

Magisches Auge zeigt die Orte auf Deiner Karte, an denen sich Monster und Deine Mitspieler befinden. Er dauert eine Stunde und kostet einen Zauberpunkt. Experten und Meister können durch das Anwenden dieses Zauberspruchs mehr erfahren als ein Lehrling.

Elektroschock verabreicht einem einzelnen Monster einen Stoß statischer Energie. Verursacht nicht viel Schaden, versagt aber niemals. Kosten: 2 Punkte. Es ist ein ermüdender Zauber, der Ausruhen nötig macht. Feuert unmittelbar und richtet 1 Schadenpunkt an plus 1 bis 5 Punkte für jeden Fähigkeitsrang. Experten sind sehr schnell wieder einsatzbereit, Meister kostet das Anwenden des Zauberspruchs nichts.

Schutz vor Elektrizität erhöht die Widerstandskraft all Deiner Charaktere gegen Elektrizität: 1 Punkt für jeden Fähigkeitsrang desjenigen, der den Zauberspruch ausspricht. Die Kosten betragen 3 Punkte, und der Aussprechende muß sich hinterher erholen. Der Schutz hält eine Stunde pro Fähigkeitsrang an. Experten verdoppeln den Schutz, Meister verdreifachen ihn.

Funkenflug feuert drei kleine Feuerbälle ab, die herumhüpfen, bis sie etwas treffen oder sich auflösen. Es ist schwer zu sagen, wohin sie fliegen. Daher ist dieser Zauber am besten in einem Raum voller kleiner Monster einzusetzen, wobei Deine Gruppe sich woanders aufhalten sollte. Der Zauberspruch kostet 4 Punkte. Funken verursacht 2 Punkte Schaden plus 1 zusätzlichen Schadenpunkt pro Fähigkeits-

rang. Experten erholen sich schneller und feuern 5 Bälle, Meister feuern 7 Bälle ab und sind noch schneller wieder einsatzbereit.

Federfall
verlangsamt die Geschwindigkeit eines Sturzes und schützt Deine Gruppe vor Verletzungen, wenn sie tiefer als 3 Meter fällt. Kosten für diesen Zauber: 5 Punkte plus Erholungsdauer. Er hält 5 Minuten für jeden Luftmagie-Fähigkeitsrang an. Experten können dies auf 10 Minuten erhöhen, Meister sogar auf eine Stunde.

Schild
verlangsamt Angriffe durch Geschosse (etwa Steine und Pfeile) und vermindert die potentiellen Schäden um die Hälfte. Schild kostet 8 Zauberpunkte. Paß auf, wo Du ihn einsetzest, da er Erholungsdauer benötigt. Er dauert 5 Minuten pro Fähigkeitsrang. Experten können die Dauer auf 15 Minuten pro Fähigkeitsrang ausdehnen, die Meisterversion gilt für die ganze Gruppe.

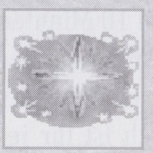
Blitzstrahl
entlädt Elektrizität aus der Hand des Zaubernden auf ein einzelnes Zielobjekt. Er trifft immer und verursacht massiven Schaden. Ich möchte ihn den „Liebling der Hexer" nennen. Er kostet 10 Punkte, geht sofort los und verursacht 1 - 8 Schadenpunkte pro Fähigkeitsrang. Experten erholen sich schneller, Meister sogar noch schneller.

Sprung
schießt die Gruppe im 45°-Winkel in die Luft, und sie landet ohne Schaden in einiger Entfernung. Sprung kostet den Auslöser nur 15 Punkte, und höhere Fähigkeiten verkürzen die Erholungsdauer. Experten und Meister erholen sich schneller.

Implosion
ist ein böser Zauber, der ein einzelnes Ziel durch Zerstörung der Luft trifft, die es umgibt. Das Ergebnis ist ein plötzliches Einströmen der umgebenden Luft, ein Donnerschlag und 10 Punkte Schaden plus 1 - 10

Schadenpunkte pro Fähigkeitsrang extra. Das Anwenden des Zauberspruchs kostet 20 Punkte, hinterher ist es nötig, zu ruhen. Experten sind schneller wieder einsatzbereit, Meister noch schneller.

Fliegen vermittelt Deinen Charakteren die Fähigkeit zu fliegen, 5 Minuten für jeden Fähigkeitsrang. Nur im Freien verfügbar. Fliegen kostet zunächst 25 Punkte und verbraucht dann weitere Punkte, so lange der Zauber anhält. Sei vorsichtig, daß Du nicht aus großer Höhe fällst! Experten können 10 Minuten pro Fähigkeitsrang in der Luft bleiben, Meister bringen es auf eine Stunde.



Sternenfeuer beschwört 8 Sterne des Himmels, die Deine Feinde in einem Umkreis von 7 Metern erschlagen und verbrennen. Sieh zu, daß Du nicht mit erwischt wirst! Kosten: 30 Punkte. Erholung ist sehr wichtig. Jeder Stern richtet 20 Schadenpunkte plus 1 Extraschadenpunkt für jeden Fähigkeitsrang an. Experten haben eine reduzierte Erholungsdauer und bekommen 12 Sterne. Meister verkürzen die Erholungsdauer weiter und haben 16 Sterne. Der Zauber wirkt nur im Freien.

Erwachen erweckt automatisch all Deine Mitspieler aus normalem Schlaf und reduziert etwaige auf ihnen liegende Schlafzauber ganz drastisch. Auferwecken kostet 1 Zauberpunkt und benötigt hinterher etwas Erholung. Der Zauberspruch entfernt 3 Minuten Schlaf pro Fähigkeitsrang des Aussprechenden. Experten multiplizieren den Fähigkeitsrang mit Stunden, Meister multiplizieren ihn mit Tagen.

Kältestrahl
zielt sofort mit einem Strahl extremer Kälte auf ein einzelnes Monster. Kein großer Schaden, nur 2 bis 6 Punkte, aber immer ein Treffer. Kosten: 2 Zauberpunkte. Erholungsdauer ist erforderlich, wird aber mit zunehmendem Fähigkeitsrang immer weniger ein Problem. Experten erholen sich schneller, Meister wenden den Zauberspruch ohne Kosten an. Also eine Ausbildung, die ihr Geld wert ist!

Schutz vor Kälte
erhöht die Resistenz Deiner Charaktere gegen Kälte: 1 Punkt Widerstand für jeden Rang, den der Zauberer in Wassermagie hat. Kosten: 3 Punkte, Erholung wird benötigt. Der Schutz hält pro Fähigkeitsrang eine Stunde an. Experten verdoppeln die Resistenz; Meister verdreifachen sie.

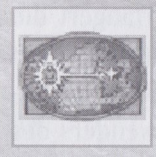
Giftnebel
sprüht einen Giftschuß auf Monster, die direkt vor Deinen Charakteren stehen. Richtet wenig Schaden an, aber die wenigsten Monster sind resistent gegen Gift. So kannst Du sie ganz einfach leiden lassen. Kosten: 4 Zauberpunkte, Erholung wird benötigt. Die Wirkung ist 2 Schadenpunkte, plus 1 - 2 Extraschadenpunkte für jeden Fähigkeitsrang. Experten erholen sich schneller und feuern 3 Schüsse, Meister erholen sich am schnellsten und haben 5 Schuß.

Wasserwandeln
Deine Charaktere können über Wasser gehen ohne zu versinken, und zwar 5 Minuten für jeden Fähigkeitsrang. Nur im Freien nützlich. Dieser Zauber kostet anfangs 5 Punkte, vergiß aber nicht, daß er ständig Punkte verbraucht, so lange er aktiv ist. Experten bleiben 10 Minuten für jeden Fähigkeitsrang auf der Oberfläche, Meister eine Stunde. Der Punkteverbrauch ist für jeden Rang gleich.

Eisstrahl
feuert einen einzelnen Eisstrahl auf ein einzelnes Zielobjekt. Trifft immer, aber der Käl-

teschden ist gering: 1 bis 7 Schadenpunkte pro Fähigkeitsrang. Kosten: 8 Punkte. Experten und Meister erholen sich schneller.

Verzaubern
versucht, einen gewöhnlichen Gegenstand magisch zu machen. Die Erfolgschancen wachsen mit zunehmender Fähigkeit in Wassermagie. Solange der Aussprechende kein Meister ist, können keine Waffen verzaubert werden. Die Kosten für das Aussprechen des Zauberspruchs betragen 10 Zauberpunkte. Experten stellen bessere magische Gegenstände her.



Säurestrahl
zielt mit einem Säurestrahl auf ein einzelnes Monster, der 9 Schadenpunkte anrichtet, plus 1 bis 9 Punkte pro Fähigkeitsrang in Wassermagie. Der Zauber kostet 15 Punkte. Experten und Meister sind schneller wieder bereit.

Stadtportal
Transportiert die ganze Gruppe zur zuletzt besuchten Stadt. Auf Lehrlingsrang wirkt dieser Zauber nur im Freien. Du solltest vorsichtig sein, da die Chancen sehr gering sind, daß Dir dieser Zauber gelingt. Deine Chancen wachsen mit Deinem Rang in Wassermagie. Kosten: 25 Punkte, die Erholung dauert sehr lange. Experten können diesen Zauberspruch auch in geschlossenen Räumen anwenden und Meister können die Stadt frei auswählen.

Eisbombe
feuert einen Eisball in die Richtung, in die der Zauberer sieht. Der Ball zersplittert, wenn er auf etwas trifft, und streut 7 Eisstücke in alle Richtungen, außer in die des Zauberers. Die Eisstücke fliegen so lange hin und her, bis sie auf eine Kreatur treffen, wobei sie 12 Schadenpunkte plus 1 - 2 pro Fähigkeitsrang in Wassermagie anrichten, oder schmelzen. Achte darauf, daß

Querschläger auch Deine Gruppe treffen können, selbst wenn die Eisstücke zuerst nicht in Deine Richtung gingen. Eissturm kostet 25 Punkte und benötigt Erholungsdauer, die für Experten und Meister kürzer ist.

Leuchtfeuer
Mit diesem Spruch kannst Du einen Ort markieren, zu dem Du in der Zukunft zurückteleportiert werden willst. Wie weit in der Zukunft, hängt von Deinen Fähigkeiten und Deinem Rang in Wassermagie ab. Die Markierung erlischt in 1 Stunde mal dem Fähigkeitsrang des Charakters. Wende Leuchtfeuer an, wenn Du einen Ort markieren oder an einen markierten Ort zurückkehren willst. Die Kosten betragen 30 Punkte. Experten können bis zu 3 Leuchtfeuer setzen. Leuchtdauer: 1 Tag pro Fähigkeitsgrad. Meister können 5 Leuchtfeuer setzen. Leuchtdauer: 1 Woche pro Fähigkeitsgrad.

Betäuben
betäubt ein Monster mit magischer Kraft und zwingt es, sich erst von dem Zauberspruch zu erholen, bis es etwas anderes tun kann. Betäuben wirft es auch ein wenig nach hinten, so daß Du entwischen kannst, solange Du noch dazu Gelegenheit hast. Kostet 1 Punkt und etwas Erholungsdauer. Betäuben verlängert die Erholungsdauer des Monsters mit größerem Effekt, je höher der Fähigkeitsgrad des Anwenders des Zauberspruchs ist. Experten und Meister sind effektiver.

Magischer Pfeil
schießt einen einzelnen magischen Pfeil ab. Der Zauberspruch ist bekanntermaßen ungenau und hat nicht mehr Chancen, sein Ziel zu erreichen,

als ein normaler Pfeil. Er kostet 2 Zauberpunkte, und Du mußt einige Zeit warten, bis Du ihn wieder gebrauchen kannst. Er verursacht für 2 Punkte Schaden (angenommen, er trifft etwas) plus 1 - 6 zusätzliche Schadenpunkte für jeden Fähigkeitsrang. Auf Expertenrang kostet er nur 1 Punkt und die Erholungsdauer ist kürzer. Meister können schneller wieder schießen, und das ohne Kosten.

Schutz vor Magie steigert die Resistenz Deiner Charaktere gegen Magie mit 1 Widerstandspunkt für jeden Fähigkeitsrang in Erdmagie. Kosten: 3 Punkte, Erholung ist notwendig. Der Schutz hält eine Stunde für jeden Fähigkeitsrang an. Experten verdoppeln den Schutz, Meister verdreifachen ihn.

Todesschwarm ruft einen Schwarm beißender und stechender Insekten herbei, um ein Zielobjekt heimzusuchen. Bescheiden in seinem Schaden verfehlt der Schwarm aber nie das Ziel, und der angerichtete Schaden ist physischer Art und macht Widerstand unwahrscheinlich. Kosten: 4 Zauberpunkte, Schaden 5 Punkte plus 1 - 3 Extrapunkte für jeden Fähigkeitsrang. Experten und Meister erholen sich schneller.

Steinhaut verstärkt die Rüstungsklasse eines Charakters für 4 Minuten um 5, plus weitere 5 Minuten für jeden Fähigkeitsrang. Die Kosten betragen 5 Punkte. Experten erhöhen das Zeitlimit um weitere 15 Minuten für jeden Fähigkeitsgrad. Meister können den Schutz auf die ganze Gruppe ausdehnen.

Klinge feuert eine einzige, rasiermesserdünne Metallklinge auf ein einzelnes Monster. Dieser Zauber kann daneben gehen. Die Chance, daß er trifft, hängt von der Fähigkeit des Anwenders in Erdmagie ab. Die Kosten sind 8 Zauberpunkte, Erholung ist notwendig. Schaden: 1 - 5 Punkte pro Fähigkeitsgrad. Die Chance, daß er

trifft, ist Dein Fähigkeitsgrad mal 5. Experten und Meister erholen sich schneller.

Stein zu Fleisch
Bei rechtzeitiger Anwendung kann damit der Fluch, zu Stein verwandelt zu werden, von einem Charakter abgewendet werden. Von der Fähigkeit und dem Rang des Zauberers hängt es ab, wann der Zauberspruch seine Wirksamkeit verliert. Danach wird der Fluch wirksam und nur ein Besuch in einem Tempel oder Gottes Eingriff kann dann noch helfen. Stein zu Fleisch kostet 10 Punkte. Seine Wirkung ist gleich dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Versteinerungsdauer. Bei Experten ist es der Fähigkeitsrang mal Stunden, bei Meistern mal Tage.

Felsen-Attacke
schleudert einen magischen Stein in die Welt, der bei Kontakt mit einer Kreatur oder nach einer gewissen Zeit explodiert und Schäden im Umkreis von 6 Metern anrichtet. Der Felsbrocken rollt und springt herum, bis er zur Ruhe gekommen ist. Vorsicht: Jeder kann von der Explosion getroffen werden. Dieser Zauberspruch kostet 15 Punkte und benötigt Erholungszeit. Schaden: zwischen 1 - 8 Punkte pro Fähigkeitsrang. Experten erholen sich schneller, Meister noch eher.

Versteinern
versteinert ein Zielobjekt für 5 Minuten pro Fähigkeitsgrad. Diese Steinfiguren sind unverletzbar. Kosten: 20 Zauberpunkte. Experten erhalten diesen Zauber für 10 Minuten für jeden Fähigkeitsrang aufrecht, Meister bringen es auf 20 Minuten. Etwas Erholung ist notwendig.

Todesblüte
feuert einen magischen Stein in die Luft, der bei seiner Landung eine starke Explosion im Umkreis von 13 Metern verursacht. Dieser Zauberspruch ist nur im Freien anwendbar, kostet 25 Punkte und erfordert Erholungszeit. Schaden: 20 Punkte, zusätzlich 1 Extrapunkt pro Fähigkeitsgrad. Experten erholen sich schneller, der Radius ihrer

Explosion beträgt 20 Meter. Meister brauchen noch weniger Erholung und ihr Schadensradius erstreckt sich auf 25 Meter. Dieser Zauberspruch ist für freies Gelände geeignet, aber nicht für Dein Wohnzimmer.

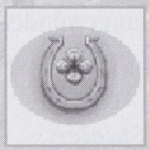
Schwerezauber
Erhöht das Gewicht eines Zielobjektes für einen Augenblick ganz enorm und verursacht bedeutende innere Schäden, die 25 % der Trefferpunkte des Monsters plus 2 % pro Fähigkeitsgrad der Erdmagie entsprechen. Je größer sie sind, desto härter fallen sie. Kosten: 30 Zauberpunkte. Der Zauber ist sehr anstrengend. Experten und Meister erholen sich schneller.

Spiritueller Pfeil
schießt einen Pfeil aus purer Energie ab. Sehr nützlich, geht aber meist daneben, wenn Du nicht Deine Fähigkeiten auf diesem Gebiet auf einen angemessenen Stand gebracht hast. Er kostet 1 Punkt und Du mußt eine Weile warten, ehe Du ihn wieder einsetzen kannst. Erwarte einen Schaden von 1 - 6 Punkten bei Deinem Feind. Auf Expertenrang bist Du schneller wieder erholt. Auf Meisterrang kann der Zauberspruch ohne Kosten angewendet werden.

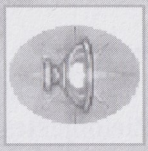
Segne Spieler,
um so ihre Chance zu erhöhen, Monster im Nahkampf und mit Wurfgeschossen zu schlagen. Der Bonus eines Spielers

erhöht sich um 5 und hält 4 Minuten an plus weitere 5 Minuten pro Fähigkeitsgrad. Kosten: 2 Zauberpunkte. Bei Experten beträgt die Dauer 15 Minuten für jeden Fähigkeitsgrad. Wenn ein Meister diesen Zauber anwendet, trifft er auf alle Charaktere gleichzeitig zu.

Heilende Hände heilt einen einzelnen Charakter, indem eine kleine Anzahl Trefferpunkte wiederhergestellt wird: 3 - 7 Punkte pro Fähigkeit. Kosten: 3 Zauberpunkte. Die notwendige Erholung ist moderat, aber jeder Fähigkeitsgrad vermindert diese Zeit. Das Heilverfahren eines Experten erstreckt sich auf 5 - 11 Trefferpunkte, ein Meister kann 7 - 13 Trefferpunkte heilen.



Glückstag erhöht vorübergehend das Attribut Glück eines Charakters um 10, plus 2 Extrapunkte für jeden Fähigkeitsgrad. Dies hält eine Stunde pro Fähigkeitsgrad an, kostet 4 Zauberpunkte und erfordert eine Erholungsdauer. Experten addieren 3 Extrapunkte für jeden Fähigkeitsgrad, Meister verteilen das Glück auf alle Charaktere Deiner Gruppe.



Fluch entfernen Wenn rechtzeitig gesprochen, hebt dieser Spruch den auf einem Charakter ruhenden Fluch auf. Der Rang des Zauberers und seine Fähigkeiten der Spirituellen Magie bestimmen, wie lange dieser Zustand zuvor andauern konnte, bis er nicht mehr rückgängig zu machen ist. Nach diesem Zeitpunkt kann nur noch ein Besuch in einem Tempel oder Gottes Eingriff den Fluch aufheben. Der Zauberspruch kostet 10 Punkte, und Zeit zur Erholung ist notwendig. Die Wirksamkeit dieses Zauberspruchs basiert auf dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Verfluchtsein. Die Wirkungsdauer bei einem Experten ist der Fähigkeitsrang mal Stunden des Verfluchtseins, bei einem Meister mal Tage.

Schutzengel ist ein Bündnis mit den höheren Mächten, um Deine Charaktere wieder auferstehen zu lassen. Sollten sie sterben, werden sie mit 1 Trefferpunkt ausgestattet wieder ins Leben zurückgerufen und in dem zuletzt von Dir besuchten Tempel abgesetzt. Der Preis für diesen Dienst ist die Hälfte des Goldschatzes, den Deine Spieler zum Zeitpunkt ihres Todes besaßen. Die Kosten des Zauberspruchs sind 8 Punkte, die nötige Erholungsdauer ist beträchtlich. Experten bringen alle Toten mit der Hälfte ihrer Trefferpunkte zurück. Meister arrangieren es so, daß die Charaktere mit der vollen Trefferpunktezahl zurückkehren. Die Kosten an Gold bleiben bei allen gleich.

Heldentum erhöht den von einem Charakter bei einem erfolgreichen Angriff angerichteten Schaden um 5. Der Zauber kostet 10 Punkte, und der Zauberer muß sich erholen. Heldentum hält 4 Minuten an, dazu kommen noch extra 5 Minuten pro Fähigkeitsrang. Experten bekommen 15 Extra-Minuten für jeden Fähigkeitsgrad. Meister haben Einfluß auf alle Charaktere in Deiner Gruppe.

Untote verjagen veranlaßt alle Untoten im Sichtfeld des Zauberers zu fliehen. Ist die Wirkung des Zauberspruchs zu Ende, kommen sie zurück. Die Wirkungsdauer beträgt 3 Minuten plus 3 Extraminuten pro Fähigkeitsrang. Die Kosten für Untote verjagen sind 15 Punkte. Experten und Meister können sich schneller erholen.

Tote auferwecken Wird er rechtzeitig angewandt, kann dieser Spruch einen toten Charakter ins Leben zurückrufen. Rang und Fähigkeit des Aussprechenden des Zauberspruchs in Spiritueller Magie bestimmen, wie lange der Charakter den Würmern zum Fraß dienen kann, bis es keine Rückkehr mehr gibt. Danach ist, abgesehen vonGottes Eingriff, ein Besuch in einem Tempel die einzige Möglichkeit, eine Leiche wiederzube-

leben. Dieser Zauberspruch kostet 20 Punkte. Seine Wirksamkeit basiert auf dem Fähigkeitsgrad mal 3 Minuten des Todes. Dieser Zauber läßt Deinen Charakter einen vollen Tag im schwachen Zustand zurück. Experten können die Wirkung auf eine Stunde mal Fähigkeitsrang verlängern, Meister auf Tage.

Geteiltes Leben kombiniert die Lebenskraft Deiner Charaktere und verteilt sie dann so gleichmäßig wie möglich zwischen allen. Alle momentanen Trefferpunkte werden summiert, und ein Extrapunkt pro Fähigkeitsrang wird hinzugefügt. Die Kosten für diese Angleichung betragen 25 Punkte, die Erholungsdauer ist sehr beträchtlich. Experten fügen 2 Extratrefferpunkte für jeden Fähigkeitsrang hinzu, Meister deren 3.

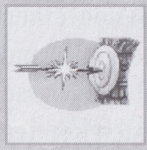
Auferstehung Dieser Spruch hebt den ausgerotteten Zustand eines Charakters auf, wenn er rechtzeitig ausgesprochen wird. Rang und Fähigkeit des Aussprechenden des Zauberspruchs in Spiritueller Magie bestimmen, wie lange ein Charakter tot sein kann, bis dieser Zustand nicht mehr rückgängig zu machen ist. Danach ist ein Besuch im Tempel die einzige Möglichkeit zur Wiederbelebung eines Toten, abgesehen von Gottes Eingriff. Die Kosten für diesen Spruch betragen 20 Punkte. Es ist der bisher anstrengendste Zauberspruch. Seine Wirksamkeit basiert auf dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Ausrottung. Experten können die Wirkung auf eine Stunde mal Fähigkeitsrang verlängern, Meister auf Tage.

Meditation erhöht vorübergehend die Attribute Charisma und Intellekt eines Charakters um 10 plus 2 Extrapunkte pro Fähigkeitsrang. Dieser Zustand hält eine

Stunde lang für jeden Fähigkeitsgrad an und kostet einen Zauberpunkt. Experten addieren 3 Extrapunkte, Meister beeinflussen die gesamte Gruppe.

Furcht verjagen
Dieser Spruch beseitigt den ängstlichen Zustand eines Charakters, wenn rechtzeitig ausgesprochen. Rang und Fähigkeit des Aussprechenden des Zauberspruchs in Geistesmagie bestimmen, wie lange der Charakter vor Furcht gelähmt bleiben kann, bis dies nicht mehr rückgängig zu machen ist. Wenn dieser Punkt einmal erreicht ist, hilft nur noch der Besuch eines Tempels oder Gottes Eingriff. Die Kosten betragen 1 Punkt, Erholung ist notwendig. Seine Wirksamkeit basiert auf dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Furcht. Experten können die Wirkung auf eine Stunde mal Fähigkeitsrang verlängern, Meister auf Tage.

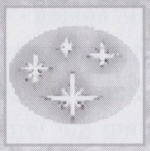
Nervenschock
feuert einen Strahl gebündelter Energie ab, der garantiert jedes Zielobjekt trifft und das Nervensystem eines Wesens angreift. Erwarte 5 Schadenpunkte und zusätzlich 1 - 2 Punkte pro Fähigkeitsrang. Die Kosten betragen 3 Zauberpunkte. Die Erholungsdauer ist moderat. Experten und Meister erholen sich entsprechend schneller.



Präzision
erhöht vorübergehend das Attribut Geschick eines einzelnen Charakters um 10 Punkte plus 2 Extrapunkte für jeden Fähigkeitsgrad. Dauer: 1 Stunde für jeden Fähigkeitsgrad. Kosten: 4 Zauberpunkte. Experten addieren 3 Extrapunkte pro Rang in Geschick. Meister dehnen die Wirkung des Zauberspruchs auf die ganze Gruppe aus.

Lähmung heilen
Wird dieser Zauberspruch rechtzeitig angewendet, so beseitigt er den Lähmungszustand eines Charakters. Fähigkeit und Rang des Zauberers in Geistesmagie bestimmen, wie lange ein Charakter unbeweglich bleiben kann, bis dieser Zustand nicht mehr rückgängig zu machen ist. Nach

diesem Zeitpunkt ist ein Besuch in einem Tempel die einzige Möglichkeit außer Gottes Eingriff, ihn wieder beweglich zu machen. Kosten dieses Zauberspruchs: 5 Punkte, Erholungszeit ist notwendig. Die Wirksamkeit dieses Zauberspruchs basiert auf dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Lähmung. Experten können einen gelähmten Charakter während einer Stunde pro Fähigkeitsgrad wiederbeleben, Meister können diesen Zeitraum sogar auf Tage ausdehnen.



Charme
beruhigt eine einzelne Kreatur und nimmt ihr alle aggressiven Gefühle gegenüber Deinen Charaktern, eine Wirkung, die für jeden Fähigkeitsrang 3 Minuten anhält. Wenn diese Kreatur Schaden erleidet, kehrt ihre Feindseligkeit sofort zurück. Sei also freundlich. Die Kosten betragen 8 Punkte, die Erholungsdauer ist mittelmäßig lang. Experten können die Dauer der Wirkung verdoppeln. Meister können sie vervierfachen.

Massenfurcht
läßt alle Kreaturen im Gesichtsfeld des Zauberers in panischer Angst fliehen. Diese Feigheit hält jeweils 3 Minuten pro Fähigkeitsgrad an. Sollte eine Kreatur, die unter dem Einfluß dieses Zaubers steht, Schaden erleiden, wird der Zauberspruch sofort unwirksam. Massenfurcht wirkt nicht auf Untote. Der Zauberspruch kostet 10 Punkte. Experten und Meister erholen sich schneller als Lehrlinge.

Umnachtung
nimmt einer Zielkreatur die Fähigkeit, Zaubersprüche anzuwenden. Dieser Zustand dauert an, solange der Zauberspruch wirksam ist. Umnachtung dauert jeweils 5 Minuten pro Fähigkeitsrang des Zaubernden an. Die Kosten betragen 15 Punkte. Experten erholen sich schneller, Meister noch schneller.

Irrsinn heilen
Dieser Spruch beseitigt, so er rechtzeitig angewendet wird, bei einem Charakter den

Makel des Wahnsinns. Rang und Fähigkeit des Zauberers in Geistesmagie bestimmen den Zeitpunkt, wie lange ein Charakter bescheuert sein kann, bis es kein Zurück mehr gibt. Dann bleibt die einzige Heilungsmöglichkeit ein Besuch in einem Tempel oder Gottes Eingriff. Kosten: 20 Punkte, die Erholungsdauer ist sehr lang. Die Wirksamkeit basiert auf dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Irrsinn. Experten können einen Charakter nach einer Stunde pro Fähigkeitsrang wiederherstellen, Meister nach Tagen.

Hirnschlag
zielt auf eine einzige Kreatur mit hirnzerstörender Magie: 12 Schadenspunkte plus 1 bis 12 Extrapunkte für jeden Fähigkeitsgrad. Kosten: 25 Punkte. Die Erholungsdauer hängt von dem Grad der Fachkenntnis ab. Experten und Meister sind im Vorteil.

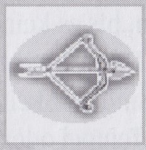
Telekinese
hilft Deinem Charakter, Fallen durch das Manipulieren von Gegenständen - Schalter, Kisten, Türen - aus einer sicheren Entfernung zu entschärfen. Die Distanz zum Gegenstand und die Stärke der Telekinese werden durch die Fähigkeit des Charakters in Geistesmagie bestimmt. Die Kosten für diesen Zauber betragen 30 Punkte, und er ist sehr anstrengend. Die telekinetische Kraft der Experten basiert auf der Verdoppelung ihres Fähigkeitsranges, die der Meister auf Verdreifachung des Fähigkeitsrangs.

Schwäche heilen
Wird er rechtzeitig angewendet, beseitigt dieser Zauberspruch bei einem Charakter den Zustand der Schwäche. Fähigkeit und Rang des Zaubernden in Körpermagie bestimmen, wie lange der Charakter in geschwächtem Zustand verbleiben kann, bis es kein Zurück mehr gibt. Danach

ist Ruhe die einzige Möglichkeit, wieder zu Kräften zu kommen. Der Zauberspruch kostet 1 Punkt, die Erholungsdauer ist moderat. Seine Wirksamkeit basiert auf dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Schwäche. Experten können einen Charakter wiederbeleben, der eine Stunde mal dem Fähigkeitsrang geschwächt war, Meister einen, der einen Tag pro Fähigkeitsrang geschwächt war.

Erste Hilfe
gibt einem einzelnen Zielobjekt 5 Trefferpunkte zurück. Die Kosten betragen 2 Punkte, die Erholungsdauer ist mittelmäßig lang und verkürzt sich für jeden Fähigkeitsgrad. Experten heilen 7 Schadenpunkte, Meister heilen 10.

Schutz vor Gift
erhöht die Resistenz aller Charaktere vor Vergiftung. 1 Resistenzpunkt pro Fähigkeitsgrad des Zaubernden in Körpermagie. Die Kosten sind 3 Punkte, die Erholungsdauer ist mittelmäßig lang. Der Schutz hält eine Stunde pro Fähigkeitsrang an. Experten verdoppeln die Resistenz, Meister verdreifachen sie.



Bolzen
fügt einer einzelnen Kreatur zuverlässig magischen Schaden zu. 8 Schadenpunkte sind garantiert, plus 2 zusätzliche Schadenpunkte für jeden Fähigkeitsrang. Kosten: 4 Punkte. Die Erholungsdauer ist gering. Experten und Meister erholen sich schneller.

Wunden heilen
Mit diesem Zauber werden 5 Trefferpunkte eines einzelnen Charakters geheilt, plus 1 - 2 Extrapunkte der Heilung pro Fähigkeitsgrad. Die Kosten betragen 5 Zauberpunkte, einige Erholungszeit ist nötig. Experten und Meister erholen sich schneller.

Gift heilen
Wird er rechtzeitig angewendet, beseitigt dieser Spruch bei einem Charakter den Zustand der Vergiftung. Fähigkeit und Rang des Zaubernden in Körpermagie bestimmen den Zeitraum,

den ein Charakter vergiftet sein kann, bis es zu spät ist. Danach kann der Körper nur durch den Besuch eines Tempels oder Gottes Eingriff gereinigt werden. Der Zauberspruch kostet 8 Punkte, die Erholungsdauer ist sehr lang. Die Wirksamkeit basiert auf dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Vergiftungszeit. Experten können einen Charakter nach einer Zeit von einer Stunde pro Fähigkeitsrang heilen, Meister nach einem Tag pro Rang.

Geschwindigkeit erhöht vorübergehend das Attribut Reaktion eines Charakters um 10, plus 2 Extrapunkte pro Fähigkeitsrang. Die Kosten betragen 10 Punkte, die Erholungsdauer ist moderat. Experten erhöhen das Attribut Reaktion um weitere 3 Punkte pro Fähigkeitsrang. Meister erhöhen die Reaktion aller Charaktere gleichzeitig.

Krankheit heilen Rechtzeitig angewendet, heilt dieser Zauberspruch bei einem Charakter den Zustand der Erkrankung. Fähigkeit und Rang des Zaubernden in Körpermagie bestimmen, wie lange die Infektion anhalten kann, bis es zu spät ist. Danach bleibt als Heilung außer Gottes Eingriff nur ein Besuch eines Tempels. Der Zauberspruch kostet 15 Punkte und macht Erholungszeit nötig. Seine Wirksamkeit basiert auf dem Fähigkeitsrang mal 3 Minuten Erkrankung. Experten können einen Charakter heilen, der eine Stunde pro Fähigkeitsrang krank war, Meister einen Charakter, der einen Tag pro Fähigkeitsrang krank war.

Kraft erhöht temporär das Attribut Ausdauer eines Charakters um 10, plus 2 Extrapunkte pro Fähigkeitsrang. Die Kosten sind 20 Punkte. Experten erhöhen Ausdauer und Stärke eines Charakters um 3 Extrapunkte pro Fähigkeitsrang, Meister können Ausdauer und Stärke aller Charaktere der Gruppe auf einmal erhöhen.

Fliegende Faust
Dieser Spruch kann nicht verfehlen und trommelt mit 30 Schadenpunkten auf einen Gegner ein, plus 1 - 5 Punkte Schaden pro Fähigkeitsrang. Die Kosten für diese Schläge sind 25 Zauberpunkte, etwas Erholungszeit ist notwendig, allerdings weniger für Experten und Meister.

Kraftheilung
stellt Trefferpunkte bei allen Charaktere der Gruppe wieder her: 10 Punkte plus 2 Extrapunkte pro Fähigkeitsrang. Die Kosten betragen 30 Punkte, die Erholungsdauer ist sehr lang. für Experten und Meister kürzer.

Fast Food
stellt Deiner Gruppe Nahrung zur Verfügung, allerdings nur dann, wenn Du weniger hast, als der Zauberspruch Dir verschafft. Für 20 Zauberpunkte kannst Du eine Tagesration herstellen, plus Deine Lichtmagiefähigkeit geteilt durch 10. Die Erholungsdauer ist mittelmäßig lang. Experten haben einen verdoppelten Fähigkeitsfaktor, Meister einen verdreifachten.

Goldfinger
verwandelt einen einzelnen Gegenstand Deines Inventorys zu Gold im Wert von 40% des tatsächlichen Werts des Ge-

genstands. Je höher Dein Rang in der Lichtmagie ist, desto größer ist die Chance, daß der Spruch erfolgreich ist. Aber Vorsicht! Wenn der Zauber daneben geht, ist der Gegenstand kaputt. Die Kosten betragen 25 Punkte, die Erholung dauert eine ganze Weile. Experten erzielen einen Verwandlungswert von 60% des tatsächlichen Werts des Gegenstands, Meister bringen es auf 80%.

Magie vertreiben entfernt alle hilfreichen Zaubersprüche von allen Monstern im Sichtfeld. Dieser Trick kostet 30 Zauberpunkte. Die Erholungsdauer ist mittelmäßig und wird durch den Fähigkeitsrang des Zauberers vermindert. Experten und Meister erholen sich schneller.

Verlangsamen Als ich noch ein Kind war, habe ich diesen Zauber häufig gebraucht. Für 35 Punkte reduziert er die Geschwindigkeit eines Monsters auf die Hälfte und verdoppelt gleichzeitig seine Erholungsdauer. Die Wirkung hält eine Minute pro Fähigkeitsrang in Lichtmagie an. Experten und Meister erholen sich schneller.

Untote vernichten wirkt sich nur auf diese Gotteslästerer aus und ruft die Macht der Götter zu Hilfe, um die böse Magie unwirksam zu machen, die das widernatürliche Leben dieser Wesen aufrechterhält. Richtet 16 Schadenpunkte an, plus 1 - 16 zusätzliche Schadenpunkte pro Fähigkeitsrang. Die Kosten sind 40 Punkte. Die Erholung dauert unterschiedlich lange; sie ist für Experten und Meister kürzer.

Tag der Götter wendet auf Deine komplette Gruppe gleichzeitig Kraft, Meditation, Geschwindigkeit, Glückstag, Präzision und Schutzengel für nur 45 Punkte an. Kann Magie nicht praktisch sein? Der Zauberspruch hält einen Tag an und bewirkt, daß all diese Zaubersprüche mit der zweifachen Lichtmagiefähigkeit des Aussprechenden auf die Attribute der Charaktere ausgeführt werden.

Ein anstrengender Zauber! Experten wenden alle sechs Zaubersprüche mit dem Dreifachen ihrer Lichtmagiefähigkeit an, Meister mit dem Vierfachen.

Prismenfeuer
kann ausschließlich in geschlossenen Räumen angewendet werden und fügt allen im Sichtfeld befindlichen Kreaturen Schaden zu: 25 Schadenpunkte und 1 Extrapunkt pro Fähigkeitsrang. Die Kosten betragen erschwingliche 50 Punkte. Die Erholungsdauer für Experten und Meister ist kürzer.

Stunde der Kraft
wendet auf Deine komplette Gruppe gleichzeitig Eile, Heldenmut, Schild, Steinhaut und Segen an und addiert das Doppelte der Lichtmagiefähigkeit des Zaubernden zu ihren Attributen. Die Kosten: 55 Punkte. Die Erholung dauert sehr lange. Experten wenden diesen Zauberspruchblock mit dem Dreifachen, Meister mit dem Vierfachen ihrer Lichtmagiefähigkeit an.

Lähmen
macht ein Monster für 1 Minute pro Fähigkeitsrang bewegungsunfähig. Gelähmte Monster können ohne Furcht vor Vergeltungsmaßnahmen angegriffen werden. Das ist vielleicht nicht fair, aber es macht Spaß. Die Kosten betragen 60 Punkte, die Erholungsdauer ist moderat. Experten und Meister sind schneller wieder einsatzfähig.

Solarstrahl
Dies ist der zweitverheerendste Zauberspruch, den Du Dir aneignen kannst. Das Licht der Sonne wird genutzt und auf eine bemitleidenswerte Kreatur konzentriert, wodurch 20 Schadenpunkte sowie 1 - 20 zusätzliche Punkte pro Fähigkeitsrang angerichtet werden. Da er direkt von dieser fernen Lichtquelle abhängig ist, wirkt dieser Zauberspruch nur im Freien und am Tage. Die Kosten betragen 130 Punkte. Experten und Meister erholen sich schneller.

Gottes Eingriff
Dieser Spruch ruft den Himmel an, um Deine Charaktere von allen Schäden zu heilen, ihre Zauberpunkte wiederherzustellen und alle hinderlichen Zustände aufzuheben. Der Zauber ist nur einmal am Tag möglich, nur während des Sonnenauf- oder -untergangs. Der Preis ist hoch: der Zauberer altert um 10 Jahre und muß 70 Zauberpunkte opfern. Eine sehr lange Erholungsdauer ist notwendig, die jedoch mit steigendem Rang abnimmt. Experten können diesen Zauber zweimal am Tag anwenden, Meister sogar dreimal.

Wiederbeleben
ermöglicht es dem Zaubernden, jedes Monster oder jeden NPC „von den Toten auferstehen“ zu lassen, abhängig von ihren ursprünglichen Trefferpunkten und dem Fähigkeitsrang des Zaubernden in Schattenmagie. Probiere diesen Zauberspruch nicht an einem längst verfallenen Freund aus. Er funktioniert nur bei sichtbaren Leichen. Er kostet 20 Zauberpunkte. Experten und Meister können Tote mit mehr Trefferpunkten wiederbeleben.

Giftwolke
Eine giftige Wolke schädlicher Gase erscheint vor dem Zaubernden und bewegt sich langsam von Deinen Charakteren weg. Sie verursacht 25 Schadenpunkte plus 1 - 10 Extrapunkte pro Fähigkeitsrang. Die Wolke bleibt bestehen, bis etwas hineinläuft. Sie aufzurufen kostet 30 Zauberpunkte. Erholungszeit ist notwendig, wenn auch weniger für Experten und Meister.

Massenfluch
verflucht alle Monster im Sichtfeld des Zaubernden für eine Minute pro Fähigkeitsgrad. Die Kosten betragen 40 Punkte, die Erholungsdauer ist mittelmä-

ßig. Von Experten ausgesprochene Verfluchungen dauern 2 Minuten pro Fähigkeitsgrad, die von Meistern 4 Minuten.

Schrapnell feuert drei Schüsse mit heißen, scharfen Metallstücken vor dem Zaubernden ab, die alles treffen, was ihnen in den Weg kommt. Der angerichtete Schaden beträgt 6 Schadenpunkte plus 1 - 6 Extraschmerzpunkte pro Fähigkeitsrang. Kosten: 50 Punkte. Die Erholungsdauer ist moderat. Experten erholen sich schneller und entfesseln zugleich 5 Schüsse. Meister erholen sind noch schneller und feuern 7 Schüsse gleichzeitig.

Schrumpfstrahl reduziert selbst das riesigste Monster auf eine beherrschbarere Größe. Lehrlinge können es auf die Hälfte seiner normalen Größe zusammenschrumpfen lassen, und dieses „Westentaschen-Monster" kann auch nur die Hälfte seines normalen Schadens anrichten. Die Wirkung hält 5 Minuten pro Fähigkeitsrang des Zauberers an und kostet 60 Punkte. Experten können Monster um 2/3 verkleinern (bezüglich Größe und Schaden), während Meister die Größe und den Schaden, den ein Monster anrichtet, auf ein Viertel verkleinern.

Tag des Schutzes wendet auf alle Charaktere gleichzeitig Schutz vor Feuer, Elektrizität, Kälte, Gift und Magie, sowie Gefederter Fall und Auge des Zauberers an. Die entsprechenden Attribute werden um 2 pro Fähigkeitsrang des Zaubernden erhöht. Dieser Zauberspruch kostet 70 Punkte und dauert einen Tag. Experten addieren zu den Attributen das Dreifache ihres Fähigkeitsrangs, Meister das Vierfache.

Finger des Todes versucht eine Kreatur sofort zu töten, indem ihr die Seele aus dem Körper gerissen wird. Sehr nett. Todesfinger hat eine Erfolgschance von 3% pro Fähigkeitsrang des Zaubernden in Schattenmagie. Die Kosten betragen 80 Punkte, die Erholungsdau-

er ist moderat. Experten haben eine Chance von 4% pro Fähigkeitsrang, Meister eine Chance von 5%.

Mondstrahl
heilt Deine Charaktere und beschädigt alle im Sichtfeld befindlichen Monster. Dieser Zauber verursacht 1 - 4 Schadenspunkte pro Fähigkeitsrang und stellt die gleiche Anzahl an Trefferpunkten bei Deinen Charakteren wieder her. Dies ist der einzige Zauberspruch, der alle im Sichtfeld befindlichen Monster schädigt und gleichzeitig Deiner Gruppe hilft. Mondstrahl kann nur im Freien und bei Mondlicht angewendet zu werden. Die Kosten sind 90 Punkte. Eine Erholung ist notwendig und für Experten und Meister jeweils verkürzt.

Drachenhauch
Dies ist der stärkste Zauberspruch. Der Magier atmet eine Wolke giftiger Dämpfe auf ein einziges Monster aus, die außerdem auch alle Kreaturen in einem Umkreis von 3 Metern in Mitleidenschaft zieht. Die Kosten betragen 100 Punkte. Der Zauberspruch richtet 1 - 25 Schadenspunkte pro Fähigkeitsrang an. Die Erholungsdauer ist sehr lang, jedoch kürzer für Experten und Meister.

Armageddon
ist der Zauber, der Städte vernichten kann. Er fügt jeder Kreatur auf der Karte, inklusive Deinen Charakteren, 50 Schadenspunkte zu plus 1 Punkt pro Fähigkeitsrang des Zaubernden in Schattenmagie. Der Spruch kann nur einmal täglich und nur im Freien angewendet werden. Er kostet keine Zauberpunkte, ist aber sehr anstrengend. Experten können Armageddon zweimal täglich anwenden, Meister sogar dreimal.

Schwarze Umhüllung
ist selbst mir rätselhaft. Ich habe ihn nur einmal kurz zu sehen bekommen. Es ist fast nichts bekannt über diesen mächtigen und geheimnisvollen Zauber. Seine Geheimnisse zu lernen ist nichts für die Schwachen und Zaghaften ...

Lösungshilfe für die Erste Suche

Du hast in kürzester Zeit eine Menge erfahren, und schwere Prüfungen stehen Dir noch bevor. Bist Du der Herausforderung gewachsen? Der Verantwortung? Nur Du allein kannst diese Frage beantworten, und Du solltest besser ehrlich zu Dir selbst sein.

Denn dort draußen, in der realen Welt - in Enroth, und nicht in dieser irdischen Illusion, die Du „Heimat" nennst - wirst Du derjenige sein, der die Zügel in der Hand hält. Wenn Du einmal eine Gruppe von Abenteurern um Dich geschart hast, trägst Du für ihr Leben die Verantwortung, wenn Du Dich in das falsche Verlies begibst. Ich werde nicht da sein, um Dich bei der Hand zu nehmen.

Der beste Rat, den ich Dir geben kann, ist, Dich unterrichten zu lassen. Ich kann Dir nur die Kenntnisse vermitteln, damit Du Deine ersten Schritte überlebst. Was ich Dir hier biete, ist nur ein Hauch Hellseherei, um Deine ersten Schritte in ein fremdes, neues Land zu leiten.

Wenn Du Dir den Spaß am Rätseln nicht verderben möchtest, kannst Du die folgenden Seiten einfach überspringen.

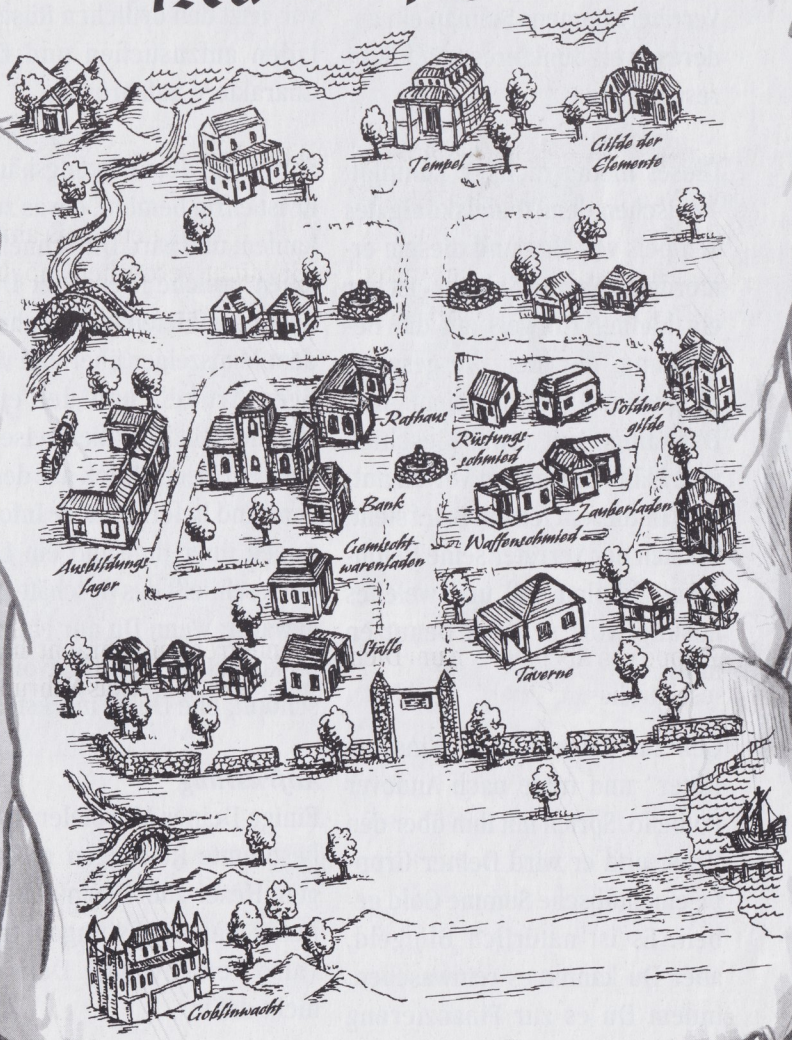
Deine Gruppe beginnt ihre Reise

vor dem Südtor der Stadt Neu Sorpigal. Deine gesamte Habe besteht aus den mageren Waffen und Zaubersprüchen, die Deine Abenteurer mitgebracht haben, und bestenfalls etwas Nahrung für ein paar Tage.

Ein unheilvoller Fund

Du wirst mit dem Wissen aus Deiner unmittelbaren Vergangenheit ankommen: Nur ein paar Stunden zuvor hast Du eine Horde Goblins aus ihrem vor Dreck strotzenden Lager vertrieben, einer Todesfalle, von der aus die Mons-

Neu-Sorpigal



ter ihre Attacken auf unwissende Reisende starteten. Unter den Knochen fandest Du eine Handvoll Gold, König Rolands fünf Briefe ... und an der Leiche eines Verräters namens Sulman ein anderes, weit dunkleres Stück Korrespondenz.

Dieses niederträchtige Komplott - zwischen dem Teufelskönig des Tempels von Baa und diesem ermordeten Narren Sulman - ist nur ein kleiner Hinweis auf die Bedrohung, der sich die gesamte Zivilisation gegenüber sieht. Aber Du kannst mit etwas Geschick ihre Pläne zu Deinem Vorteil nutzen. In diesem letzten Brief steht, wo sich der Verräter seine Belohnung abholen soll und welches Losungswort er dazu benutzen muß.

Geh zur Taverne „Der Einsame Ritter" und frage nach Andover Potbello. Sprich mit ihm über den Brief, und er wird Deiner Gruppe eine hübsche Summe Gold geben. Es ist natürlich Blutgeld, aber Du kannst es reinwaschen, indem Du es zur Finanzierung Deiner gerechten Sache benutzt.

Geldwäsche

Gold brennt mir immer ein Loch in die Robe: ich gebe es schnell aus! Sei nicht leichtfertig bei Deinen Ausgaben, aber ich schlage vor, jetzt den örtlichen Rüstungsladen aufzusuchen und Deine Charaktere aufzurüsten.

Sprich mit dem Rüstungshändler. Er ist eifrig bemüht, etwas zu verkaufen, und wird Dir schnell mitteilen, welche Dienste er Deiner Gruppe anbieten kann. Fahre mit dem Mauszeiger über alle vorrätigen Artikel, und der eifrige Händler wird Dir die Preise nennen. Ein Rechtsklick auf den Gegenstand liefert weitere Informationen über ihn, und ein Linksklick schließt das Geschäft ab. Sei gewarnt: Wenn Du nur einmal zu oft klickst, ist Dein Goldvorrat erschöpft, ehe Du es merkst!

Aufrüstung

Einige Deiner Mitspieler können bestimmte Rüstungen nicht tragen. Hexer zum Besipiel können keine Panzerrüstungen tragen (also verschwende Dein Gold nicht dafür).

Sobald ein Abenteurer eine Rüstung gekauft hat, wird sie Bestandteil seines persönlichen Inventorys. Betrachte ein Inventory, indem Du zuerst einen Charakter auswählst, und dann ein zweites Mal auf ihn klickst, damit Du das Bild Deines Abenteurers mit allen Informationen über ihn erhältst. Klicke auf den dritten Knopf von links, um einen Blick in sein persönliches Inventory an Waren und Vorräten zu werfen.

Aktiviere seine Rüstung - das soll heißen, stelle sie ihm als Schutz zur Verfügung - indem Du den Gegenstand erst aufhebst (Linksklick), und ihn dann mit einem weiterem Linksklick über das Vollbild Deines Charakters legst.

Geh' auf Nummer Sicher!

Nun, da alles für den Beginn Deines Abenteuers vorbereitet wurde, ist das der Zeitpunkt, den Zustand Deiner Gruppe festzuhalten! Die einzigartige Interaktion mit Enroth gestattet Dir das Privileg, einen zeitlichen Augenblick einzufrieren und sicher in Deinem Siliziumschrein aufzubewahren. Sollte Deinen Abenteurern ein schreckliches Mißgeschick beschieden sein, ist es möglich, diesen Augenblick wieder aufzurufen und die Suche nach dem Mandat von diesem Punkt aus zu beginnen.

Speichere den Status Deines Abenteuers, indem Du auf den Disk-Knopf auf Deinem Abenteuer-Hauptbildschirm klickst. Dadurch erscheint ein kleines Fenster, in dem diverse mechanische Operationen angeboten werden, die Dich mit Enroth in Verbindung halten. Klicke auf den Knopf, der sagt „Speichern"; es werden Slots vor Dir erscheinen,

in die Du einen Namen eintippen mußt, der diesen Augenblick identifiziert. Sobald das erledigt ist, klicke zum Fortfahren auf das Häkchen oder drücke ENTER. Es ist weise, diese magische Sache häufig zu benutzen ... denke an Deine Verantwortung!

Stadtrundfahrt
Erforsche Neu Sorpigals andere Läden und Ablenkungen, aber laß Dich nicht allzu sehr von Deiner Aufgabe abbringen.

Und sei vorsichtig, daß Du Dich noch nicht auf den Weg in die Wildnis machst. Gleich außerhalb der Stadtgrenzen lauern Gefahren, für die Deine Gruppe noch nicht gerüstet ist ... sie würde kaum überleben können.

Oops!
Solltest Du meine Worte mißachten und sogleich Vernichtung und Erniedrigung erfahren, kannst Du Deine Gruppe immer noch in einen früheren Status zurückversetzen, den Du klugerweise vorher abgespeichert hast (Du warst doch so schlau, nicht wahr?). Nutze einen weiteren Klick auf den Disk-Knopf und die Auswahl von „Laden", um zu einem der gesicherten Momente zurückzukehren.

Genug herumgelaufen!
Dafür ist noch Zeit, nachdem Du die Welt gerettet hast. Gehe in das Rathaus. Dort wartet man mit einer Aufgabe für Dich - wie immer, um Deinen Mut zu testen.

Sprich mit dem Ratsdiener über Goblinwacht, den verlassenen Besitz südwestlich der Stadt, den der Stadtrat gerne wieder nutzen möchte. Goblins und andere böse Gestalten, die sich dort niedergelassen haben, verhindern dieses städtische Vorhaben. Wenn Du die Biester vertreiben kannst, steht Deiner Gruppe alles zur Verfügung, was immer sie dort finden wird. Der Ratsdiener gibt Dir einen Schlüssel zur Goblinwacht, also auf geht´s!

Jemand zuhause?
Tapferkeit ist alles: Gehe direkt zur Vordertür und dann hinein (in solchen Momenten kann ein gesundes Selbstvertrauen nicht schaden!). Die Gefahr steht Euch

jetzt direkt bevor. Nun wäre der geeignete Augenblick, die Situation Deiner Gruppe festzuhalten... für alle Fälle!

Iiih! Ratten!

Gehe nach rechts ... Folge dem Korridor, der vor Dir liegt. Versuche, nicht zu schreien, wenn die Riesenratte angreift! Zeige dem Scheusal keine Gnade. Klikke zum Angreifen auf den ersten Charakter und dann auf das Monster selbst!

Ein Kämpfer wird alles in seiner Macht Stehende tun, um einen tödlichen Schlag zu plazieren. Wenn Deine Strategie darin besteht, Magie auf das Biest zu entfesseln, dann wähle zunächst den Magier - indem Du den Charakter anklickst - und klicke dann mit gedrückter STRG-Taste auf den Nagerteufel. Wenn der vorbereitete Zauberspruch ein vernichtender ist, dann wird die Ratte dem Tod einen Schritt näher sein.

Laß die Leiche des Nagetiers zurück und folge dem Korridor weiter und laß Deiner Fantasie freien Lauf, was wohl in den 12 Gewölben in dem Raum vor Dir sein könnte. Es könnten Schätze sein, oder Gift, oder noch mehr Ratten, oder ...

Geheimnisvolle Geheimnisse

Durchsuche endlich den Raum und kämpfe um das Leben Deiner Gruppe, wenn nötig. Sorge dafür, daß Du die Schriftrolle findest, die ein geheimes Muster für 16 Knöpfe enthält. Die Lösung öffnet Dir eine besondere Tür: Du findest sie, indem Du direkt von der Vorderseite der Festung durch die vor Dir liegende Tür gehst. Gehe von diesem Punkt aus nach links. Öffne die Tür mit Hilfe des Musters der Schriftrolle - und wenn Du klug bist, speichere diesen Augenblick ab. Kehre dann nach Neu Sorpigal zurück.

Mittagspause!

Deine Abenteurer sind zweifellos verwundet. Wenn Ihr also zur Stadt zurückkommt, laß sie auf der Straße ausruhen, das ist keine Schande. Klicke auf RUHEN auf Deinem Enroth-Fenster oder drücke R auf der Tastatur. Beides ermöglicht Deiner Gruppe die nötige Ruhe. Gehe am Morgen zurück zum Rathaus und laß Dir vom Ratsdiener Deine Belohnung

auszahlen. Hinweis: Benutze die Springbrunnen in der Stadt, sie halten Überraschungen parat.

Auf ein Neues!

Du bist noch nicht fertig mit der verlassenen Festung. Du weißt, es gibt dort noch mehr Schätze - und Gefahren - in ihren feuchten Wänden. Neu Sorpigal besitzt auch noch ein anderes Verlies (im Nordwesten), das ebenfalls Deine Aufmerksamkeit verdient. Suche es auf der Karte auf, die ich Dir besorgt habe. Und wenn Du fertig bist, wartet der Rest der Welt im Westen ... aber er wartet nicht lange: der Tempel von Baa breitet sich schnell aus!

Der Kandidat erhält 100 Punkte!

Die Erfahrung, die Deine Gruppe gemacht hat, schlägt sich in einer Form nieder, die man „Punkte" nennt (die höheren Mächte behandeln uns bloße Sterbliche gerne wie Spielfiguren!).

Die Heldenmacher

Wenn Deine Abenteurer nun zunehmend Punkte sammeln, haben sie das Recht - und sogar die Verantwortung - diese in einem Ausbildungszentrum zu präsentieren. Ein solches befindet sich natürlich auch in New Sorpigal.

Dort werden gelehrte Männer ausbilden und begutachten und erwägen und argumentieren und - naja, wichtig daran ist, daß ein Held mit genügend Punkten seinen Rang in einer oder mehreren Fähigkeiten verbessern kann. Je höher der Rang, desto größer sind die Erfolgsaussichten, ob es sich nun um Politik, Feilschen oder Töten handelt. Hmm ... schwierig, die drei auseinanderzuhalten. Auf jeden Fall, besuche das Ausbildungslager, sprich mit dem Trainer und verbessere die Grundlagen Deiner Gruppe ... und damit ihre Chancen.

Und wie gehts weiter?

Denke daran, daß dies nur ein kurzer Einblick in die Dir bevorstehenden Abenteuer ist. Auf dem Weg mag es Schikanen und Verwirrungen geben, die ich Dir nicht voraussagen kann und mit denen Du Dich allein auseinandersetzen mußt ... oder die Dir ein schlechtes Ende bescheren. Was hinter diesem Horizont liegt, kann kein Mensch sagen ...

Technische Support-Magie

Du hast Probleme, Dein Spiel in Gang zu bringen? Kein Ton? Probleme mit DirectX? Wirf einen Blick in die auf der CD enthaltene Datei „LIESMICH.TXT“ oder besuche uns im Internet unter

www.ubisoft.de oder
www.3do.com.

Hier findest Du neben aktuellen Neuigkeiten und Informationen auch Antworten auf oft gestellte Fragen (FAQ), Kontakte zu den Websites von Hardware-Herstellern oder die neuesten Updates.

Bei unlösbaren Problemen kannst Du natürlich auch den Ubi Soft Entertainment-Service kontaktieren:

Fon: 0211 / 33 800 33
Fax: 0211 / 33 800 15
E-Mail: mm6@ubisoft.de

Beachte bitte,
daß Du vor einem Anruf alle Einzelheiten der Konfiguration Deines Computers bereithalten solltest, sowie eine exakte Beschreibung Deines Problems!

Anhang
Die Runen von Binäria

Escape	Spieloptionen Fenster verlassen
Tab	Charaktere durchblättern
Q	Suchaufträge ansehen
A	Angreifen
Z	Übersicht d. Charaktere
C	neuen Zauber sprechen
S	vorbereiteten Zauber sprechen
R	Ausruhen
T	Zeit / Kalender anzeigen
Leertaste	Objekt aktivieren oder durchsuchen
N	Notizen anzeigen
M	Kartenbuch öffnen
X	Springen
Pfeiltasten	Bewegung / Drehung
Pfeiltasten + Shift	Laufen
Strg + Pfeiltasten L/R	Zur Seite ausweichen
Enter	Zugbasierter Modus
+ / - (Keypad)	Karte ein- / auszoomen
1 - 4	Charakter auswählen oder ansehen
5 - 6	NPC auswählen oder ansprechen
F4	Umschalten Vollbild oder Fenstermodus

Blickwinkel

Bild runter	Nach oben sehen
Ende	Sicht zentrieren
Entf	Nach unten sehen

Fliegen

Bild hoch	Höher
Pos 1	Landen
Einf	Tiefer

Hinweis:

Beiliegend zum Spiel findest Du übrigens ein PC-Dash-Board, das Saitek bereits gestaltet hat (ja, auch das Saitek-Team gehört zur Fangemeinde!). Der PC-Dash ist ein zusätzliches Eingabegerät, das die wichtigsten Tastaturbefehle übersichtlich und einfach anbietet und das Spielen von Might and Magic VI erleichtern kann ("Play the Game – not the keyboard!"). Weitere Informationen zum PC-Dash findest Du unter www.saitek.de.

Das Team

Kreiert von:
Jon Van Caneghem

Ausführender Produzent:
Mark Caldwell

Produktmanager:
Peter Ryu

Art Director:
Julia Ulano

Assistant Art Director:
Bonita Long-Hemsath

Designer:
Jon Van Caneghem
Paul Rattner
Bryan Farina

Programmierung:
Robert Young
Mark Caldwell
John Krause
Todd Hendrix
George Ruof
Daniele Gaetano

Artists bei New World:
Scott White
Louis Henderson
Tracy Iwata
Rebecca Christel
April Lee
Phelan Sykes
Steve Wasaff
Steve Jasper
William Nesemeier
George Almond
Jeff Bigman
Charles Zilm
Helena Wickberg
Brian Kemper
Adam McCarthy
John Gibson
Kenneth Thompson Jr.
Thomas Howell

Artists bei 3DO:
Brian E. Kumanchik
Blake Martin
Virgil Mayol
Mike Dunhour
Mike Gonzales
Mike „Verk" VaVerka
Jenifer Bacon

Artist bei Ubi Soft:
Rene' Wingerath

Musikproduktion:
Rob King

Soundtrack:
Paul Romero
Jennifer Wang
Steve Baca
Rob King

Sounddesign:
Rob King
Steve Baca

Chorleitung:
Paul Romero

Leveldesign:
Peter Ryu
Tony Rizo
Bruce Miyake
Walter Johnson
Tim Lang
David Botan
Ken Spencer
Marcus Pregent
Christian Vanover
Lisa Whitman

Tests bei New World:
Walter Johnson
Tim Lang
David Botan
Ken Spencer
Marcus Pregent

Tests bei 3DO:
Karl Fischer
Mark Geraghty
Eric Halkens
David Casso
David Whitten
Randy Ruckel

Besonderer Dank an:
Scott McDaniel
Debbie Van Caneghem
3Dfx
ATI Technologies
Diamond Multimedia
Matrox
Microsoft Sidewinder
Maria Toepfer
Josh Milligan

Deutsche Version

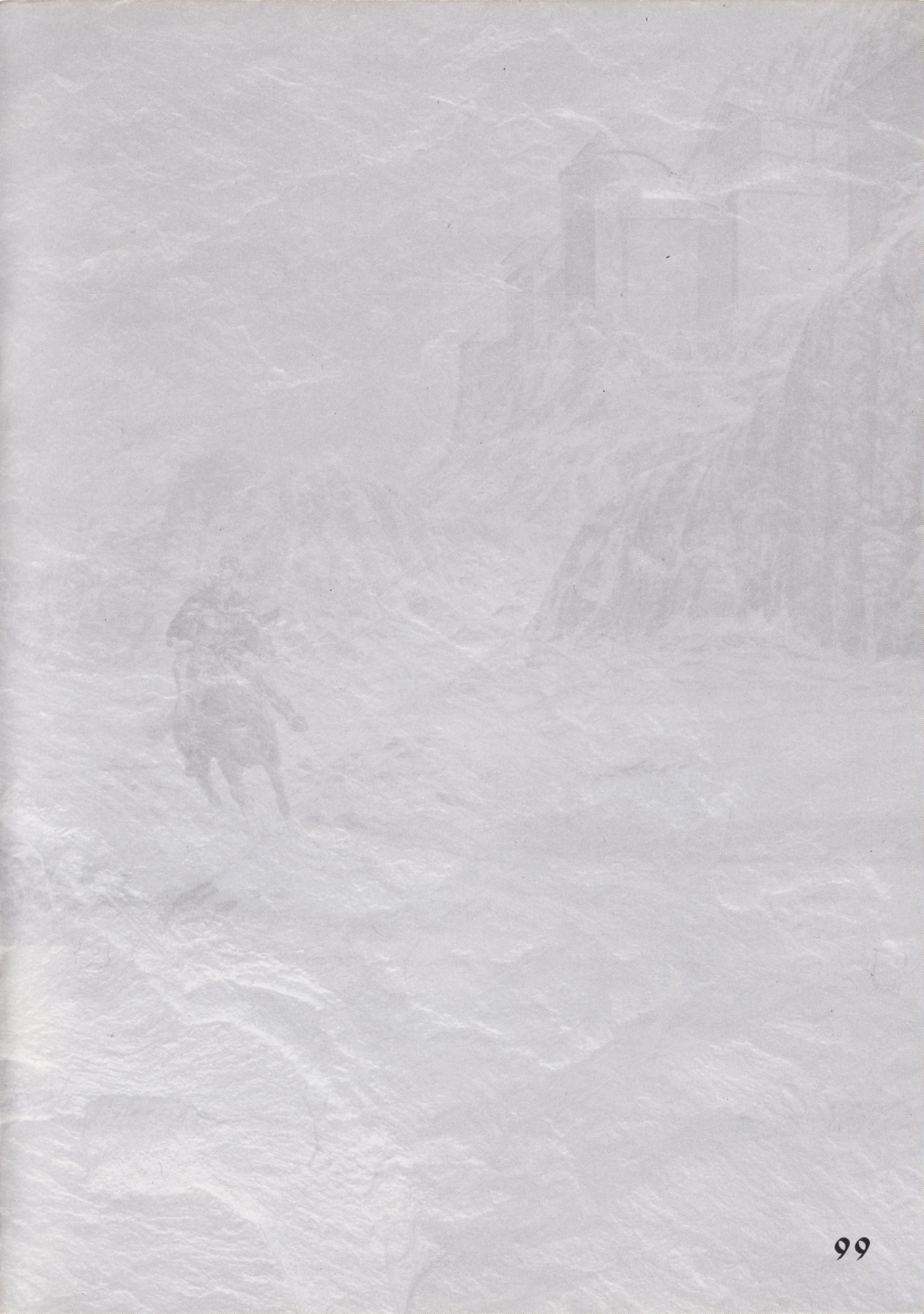
Lokalisation:
Daniel Dumont
Frank Haut
Oliver Jörg

Marketing:
Dirk Niedernhöfer
Ralf Wirsing

Artwork:
Rene' Wingerath & Co.

Gestaltung Handbuch:
Rene' Wingerath
Jörg Zerden

Ich habe fertig!



Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstraße 19 · 40215 Düsseldorf

Service Hotline
Fon: 0211/ 338 00 33 · Fax: 0211/ 338 00 15 · E-mail: software@ubisoft.de